

...ICIAS • REVIEWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MAS VENDIDA
CONCURSO
JUEGOS MANAGER DE LIGA 2001
LOTES FORMULA ONE 2001 Y MOCHILA PSONE
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
Magazine
NÚM. 53
PlayStation
975 Ptas.
5,87 €
REVIEW
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING
Terroríficamente divertido
REPORTAJE
MINIPANTALLAS PSONE
¡Comprobado! El tamaño sí importa
REPORTAJE
LOONEY TUNES: PERRO & LOBO
El sigilo de los corderos
¡ESTA MOTO PUEDE SER TUYA!
REVIEW
BATMAN: GOTHAM CITY RACER
THE SIMPSONS WRESTLING
NBA HOOPZ
TOY STORY RACER
FORMULA ONE 2001
PIPEMANIA 3D
QUAKE III REVOLUTION (PS2)
ZONE OF THE ENDERS (PS2)
HEROES OF MIGHT AND MAGIC (PS2)
KENGO, MASTER OF BUSHIDO (PS2)
MDK 2 ARMAGEDDON (PS2)
EVERGRACE (PS2)
WINBACK: COVERT OPERATIONS (PS2)
FORMULA ONE 2001 (PS2)
STAR WARS STARFIGHTER (PS2)
ALL-STAR BASEBALL 2002 (PS2)
CD sólo válido en España
6 DEMOS JUGABLES: MAT HOFFMAN'S PRO BMX, DRIVER 2, WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE, LEGEND OF DRAGOON, TONY HAWK'S PRO SKATER 2 Y SPYRO, EL AÑO DEL DRAGÓN
ADEMÁS READY 2 RUMBLE ROUND 2, WDL: WAR JETZ Y WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC
00053
8 414090 112772

31 DE MAYO DE 2001

iff

ta: MC Ediciones, S.A.
ectora edición española: **Mònica Bassas**
e de redacción: **Oriol Garcia**
ordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

iquetación electrónica

ís Guillén

laboradores

ira Asensi, Àlex Beltrán, A. Bravo, Joaquín Garzón, unción Guasch, Miquel Jordán, Javier Lourido, Arnau irín, Juan Pascual Martínez, Elisabeth Masegosa, Joan illa, Eduard Sales, Guillem Vidal.

:ografía: Carles Plana

ección editorial

itora: **Susana Cadena**
rente: **Jordi Fuertes**

blicidad

ectora comercial: **Carmen Ruíz**
San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

licidad:
atriz Bonsoms
ense, 11 28020 Madrid
: 914 170 496 Fax: 914 170 533

blicidad de consumo

mènec Romera
San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

scripciones

anuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

dacción *PlayStation Magazine*

C Ediciones, S.A.
San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

mación y fotomecánica

C Ediciones
San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

presión

inter IGSA
: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
preso en España - Printed in Spain

stribución

edis, S.L.
enida de Barcelona, 225
olins de Rei, Barcelona
edis Madrid:
forja, 19-21 esq. Hierro
lígono Ind. Loeches
rrejón de Ardoz. Madrid

STRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
d América, 1532.1290 Buenos Aires.
: 301 24 64 Fax: 302 85 06
stribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

STRIBUCIÓN MÉXICO:
portador Exclusivo: CADE, S.A.
Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
legación Miguel Hidalgo México D.F.
: 5456514 Fax: 5456506
stribución Estados: AUTREY
stribución D.F. UNION DE VOCEADORES

ita

MC

C Ediciones, S.A.
lministración
San Gervasio, 16-20,
3022 Barcelona
l: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Editorial

Ya lo dicen nuestros abuelos «hacerse mayor es ley de vida». Las posibilidades de las consolas PlayStation, tanto si hablamos de PSone como de PS2, no paran de crecer.

La hermana mayor, la consolidada PSone, evoluciona hacia la movilidad, tan de moda en estos días. Por eso, este mes hemos recopilado en un extenso reportaje de 11 páginas las distintas opciones disponibles a la hora de adquirir una pantalla para nuestra consola, además de incluir fichas con sus características técnicas y los datos de contacto. De momento, en el territorio español, Thrustmaster y Netac han sido los primeros en lanzarse con este periférico. Y no serán los únicos; estamos seguros de que el catálogo se ampliará poco a poco.

Y mientras PSone se perfecciona, su joven hermana PS2 madura lentamente. Aparte de haberse convertido en un dispositivo de entretenimiento para toda la familia, sus posibilidades aumentan con cada día que pasa. Al menos en Japón. Los usuarios nipones de este soporte ya podrán navegar por Internet y enviar mensajes de correo electrónico. Un acuerdo entre una compañía estadounidense y otra japonesa hará posible este sueño tan anhelado por millones de jugadores de PlayStation en todo el mundo. Como ya sabíamos, parece ser que la utilidad principal del navegador será acceder a sedes web sobre contenidos de los títulos, además de poder jugar en red. Seguiremos de cerca la experiencia japonesa con la esperanza de poder tener pronto algo parecido entre nosotros.

La Electronic Entertainment Expo, la feria más importante sobre videojuegos del mundo, será otro de los temas que seguiremos con atención. Como en las últimas ediciones, tendrá lugar en la ciudad de Los Ángeles a lo largo de este mes de mayo. En un año que ha sido calificado por muchos como de transición en cuanto a lanzamientos, será interesante ver qué nos ofrece esta ineludible cita con el escaparate de videojuegos más extraordinario del planeta. Tendréis una completa crónica de todo lo acontecido allí en cuanto volvamos. ■

Mònica Bassas

PD: ¿Qué os parece la portada de este mes? Mandadnos un mensaje de correo electrónico con vuestra opinión a playstation@mcediciones.es



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

SUMARIO

NÚMERO 53
MAYO 2001





PROYECTOPLAY

«Podríamos pasarnos horas cantando las excelencias de su imponente aspecto»

QUAKE III PÁGINA 058



26 LEGO ISLAND 2

PREVIEWS



44 RUGRATS EN PARÍS

73 MTV MUSIC GENERATOR 2



REPORTAJES



«Comparada con *Kengo, Tigre y Dragón* es un mero ensayo sobre cultura oriental»

KENGO: MASTER OF BUSHIDO
PÁGINA 0(



página 080

Evil Dead: Hail to the King

No tengas miedo... ¡ten pánico!

Espacio CD:

Lo último en demos te está esperando

VE A LA PÁGINA 111 ¡AHORA!

¿SERÁN LOS JUEGOS MÁS HUMANOS QUE LOS HUMANOS?

- Los enemigos más realistas que hayas visto nunca
- Interacción con los juegos a dos bandas
- Oponentes de IA capaces de aprender
- ¿Acabará la IA mejorada con los juegos *on-line*?

EN BUSCA DE LA INTELIGENCIA

Muy pronto te encontrarás metido de lleno en el fragor de una batalla y te costará lo tuyo diferenciar a los oponentes humanos de los enemigos generados por la máquina.

Las mentes más brillantes del mundo se están dejando la piel en los laboratorios de alta tecnología de todo el mundo no para encontrar una cura para el cáncer o para desvelar los misterios del universo, sino para asegurar a los futuros jugadores una Inteligencia Artificial (IA) espantosamente realista.

GUERRAS DE ROBOTS

Algunos de los investigadores más destacados de Sony y Namco están involucrados en la liga de fútbol AIBO, programando equipos de robots de cuatro patas para que jueguen a fútbol los unos contra los otros. No obstante, no sólo las compañías de juegos están creando robots que reaccionan ante la gente y su entorno. Los laboratorios de investigación de IA más importantes del mundo participan cada año en un acontecimiento llamado Robocup, en el que equipos de robots luchan en un terreno del tamaño de una mesa de ping-pong, y es la complejidad de la programación la que asegura la victoria. Los robots, cada uno con su propia unidad de procesamiento, calculan la posición de la bola, de los oponentes y de los compañeros de equipo antes de realizar un movimiento predeterminado, como guardar la pelota o bloquear un ataque.
¿Y qué tiene todo esto que ver con el precio de los microchips? Pues bien, el resultado de esta programación es una serie de movimientos que, cuando se trasladan a los videojuegos, podrían significar que las máquinas realizasen operaciones o movimientos que serían imposibles de diferenciar de los movimientos de los humanos. Un avance de este tipo podría llegar a cuestionar la importancia real de Internet en el futuro de los juegos. Después de todo, si tu oponente actúa igual que un humano, ¿para qué necesitas a un oponente real?

QUÉ CARA TIENEN ALGUNOS...

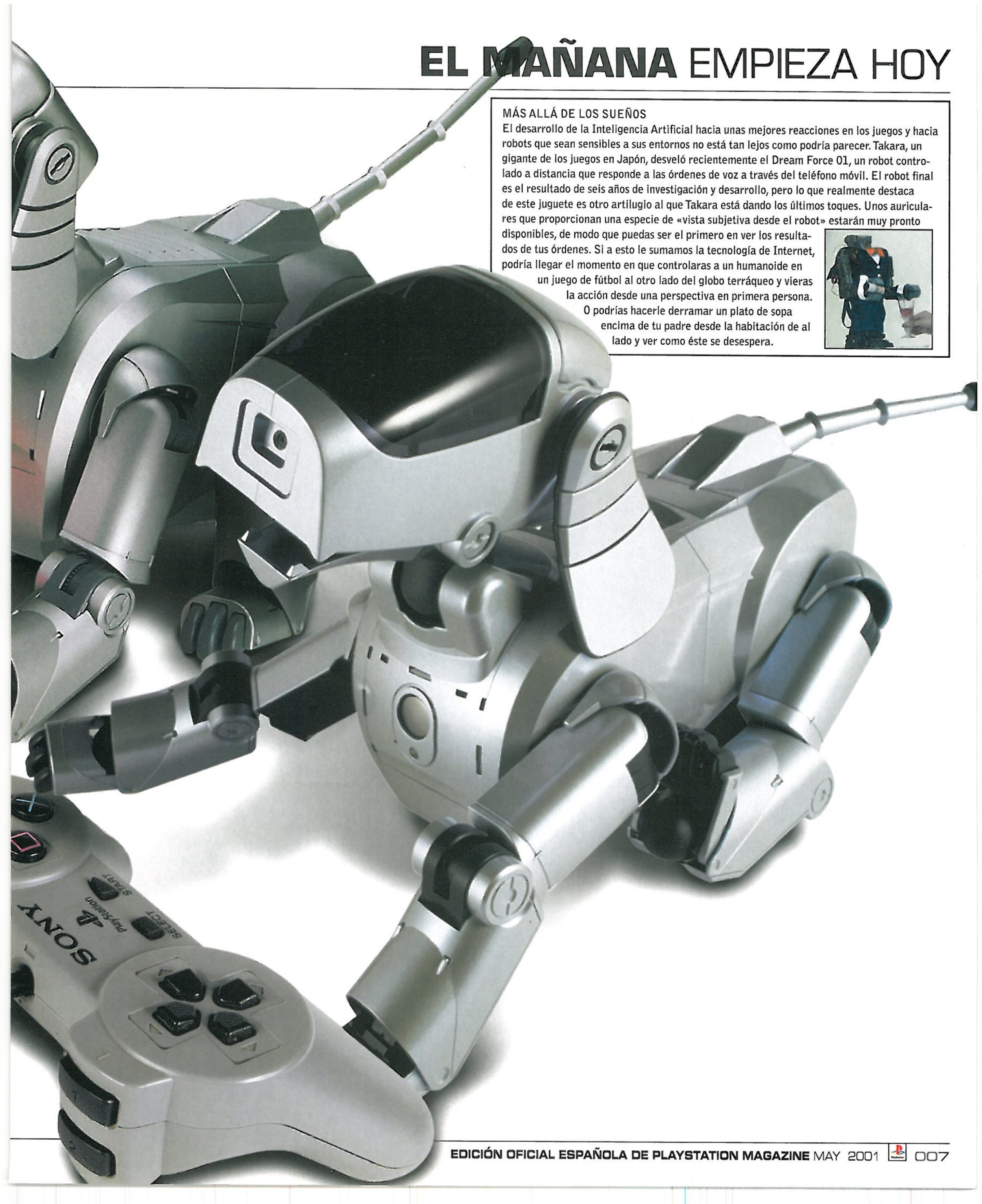
Además, los técnicos del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) han construido robots que responden a expresiones faciales. Incluso han construido una máscara de goma con forma de cara que sonríe cuando tú sonríes. Eso significa que, con la ayuda de una *webcam*, podríamos interactuar de una forma extraordinaria con personajes generados por máquinas. Las posibles aplicaciones para los JDR, en los que te encuentras cara a cara con un montón de individuos, son las más evidentes. Piensa tan sólo en cómo sería el nivel de inmersión en un juego en el que tuvieras que transmitir emociones con tu cara y no sólo con tus dedos.
Algunos investigadores del MIT insinúan que sus robots han desarrollado señales de aprendizaje básico, reaccionando a estímulos sin una programación específica, tal es la complejidad de sus bancos de datos. Con la inminente llegada de los gráficos fotorrealistas, la interacción con este tipo de máquinas inteligentes podría dar como resultado videojuegos de un realismo aterrador. Imagínate arrinconando a un enemigo desarmado mientras observas como su cuerpo fotorrealista tiembla de miedo cuando le apuntas con tu pistola. Cuando sonríes, un intento de sonrisa se dibuja en su rostro, pero pronto se convierte en una expresión de angustia cuando le agujereas el pecho... ■

IA EN INTERNET

www.ai.mit.edu/projects – Listado de los proyectos de IA y grupos de investigación del Instituto Tecnológico de Massachusetts
www.world.honda.com/robot – Información sobre los robots humanoides de Honda
www.robocup.org – Página oficial de los chicos que organizan el torneo anual de fútbol para robots conocido como Robocup



EL MAÑANA EMPIEZA HOY



MÁS ALLÁ DE LOS SUEÑOS

El desarrollo de la Inteligencia Artificial hacia unas mejores reacciones en los juegos y hacia robots que sean sensibles a sus entornos no está tan lejos como podría parecer. Takara, un gigante de los juegos en Japón, desveló recientemente el Dream Force 01, un robot controlado a distancia que responde a las órdenes de voz a través del teléfono móvil. El robot final es el resultado de seis años de investigación y desarrollo, pero lo que realmente destaca de este juguete es otro artilugio al que Takara está dando los últimos toques. Unos auriculares que proporcionan una especie de «vista subjetiva desde el robot» estarán muy pronto disponibles, de modo que puedas ser el primero en ver los resultados de tus órdenes. Si a esto le sumamos la tecnología de Internet, podría llegar el momento en que controlaras a un humanoide en un juego de fútbol al otro lado del globo terráqueo y vieras la acción desde una perspectiva en primera persona. O podrías hacerle derramar un plato de sopa encima de tu padre desde la habitación de al lado y ver como éste se desespera.

LOADING

TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION

«Tienes la oportunidad de conducir unos Minis, un autobús, una furgoneta blindada, un coche de policía y una docena de vehículos más»

Miniconducción. Los tres Minis que aparecen en el *film* se convertirán en tu principal medio de transporte para hacerte con todo ese oro

ESTE MES...

PRIMER VISTAZO

VENI, VIDI, MINI

LA PELÍCULA *UN TRABAJO EN ITALIA* SE TRASLADA AL UNIVERSO POLIGONAL

Hace poco nos desplazamos no sin cierta pereza hasta Sheffield, al norte de la lejana Inglaterra, para contemplar otra previsible licencia de una película y, sin embargo, volvimos con una sonrisa más ancha que el Mississipi. Y es que *The Italian Job* se perfila como un juego soberbio...

Desarrollado por Pixelogic y distribuido por Proein, el juego también aprovecha al máximo la licencia en el apartado de la banda sonora, con unas canciones que se adaptan perfectamente a esta locura sobre ruedas.

The Italian Job es un juego de conducción estructurado en misiones al más puro estilo *Driver*. Incluye varios modos, pero el mayor atractivo del juego es la modalidad *The Italian Job*, que sigue los acontecimientos de la película (véase «La película», a la derecha). Reúnes a tu equipo en Londres, viajas hasta Turín para llevar a cabo el robo y después atraviesas los Alpes para llegar hasta un lugar seguro. Hasta el momento, las misiones incluyen seguir a coches, irrumpir en edificios con la poli en los talones, huir de la pasma y realizar algunas entregas. También hay una gran variedad de misiones contrarreloj, como la que implica robar un Land Rover de un tren antes de que llegue su propietario para recogerlo.

El juego empezó a tomar forma hace ya unos 12 meses y eso se nota. Los gráficos tienen un aspecto formidable y se benefician de una solidez que no tenía *Driver 2*. Los entornos son enormes y los escenarios están basados en calles reales, pero tampoco son las fidedignas recreaciones que nos ofreció Infogrames (y tampoco puedes salir del coche).

Una vez metido de lleno en el juego éste resulta de lo más dinámico, ya que tienes la oportunidad de conducir por las calles a todo trapo con unos Minis, un autobús, una furgoneta blindada, coches de policía y una docena de vehículos más. Los Minis giran un poco a sacudidas (con



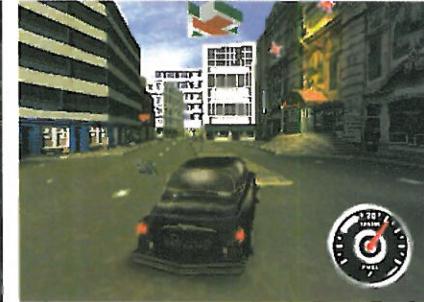




Carreras de altos vuelos. No te creas que vas a pasarte todo el día conduciendo en medio del tráfico. Ataja por los tejados y pasa de la hora punta







lo cual más de una vez te pillarán desprevenido mientras intentas seguirles a toda leche).

«La licencia es un valor añadido, pero estamos decididos a crear un título absolutamente jugable», nos explica Bryan Reynolds, director de Pixelogic. De hecho, todos los momentos más célebres del *film* están incluidos, como la carrera por el túnel, las escenas en la fábrica Fiat e incluso la boda que interrumpen Charlie y los otros chicos en la Piazza de Turín. Y sí, se utilizarán secuencias de vídeo para representar la famosa escena de la explosión de la furgoneta. En su empeño por animar la jugabilidad, Pixelogic ha incluido unos modos de juego adicionales que se desbloquearán a medida que avances con éxito en la trama principal. El modo Freeride, por ejemplo, es algo más que un paseo por la ciudad al estilo *Driver*. En determinadas partes del entorno, podrás realizar proezas y acrobacias peligrosas, y nos prometieron que habría otros pequeños detalles, como coches que han sufrido una avería y a quiendelos que empujar. El modo Challenge tiene sus propias zonas especiales en las que realizarás saltos, pegarás trompos con el freno de mano y llevarás a cabo otras acrobacias con el reloj en contra. Es otro ejemplo del compromiso de Pixelogic de utilizar el motor del juego para intentar ofrecer más cosas por el mismo precio. El modo Checkpoint consiste en circular a través de Londres, Turín y los Alpes para alcanzar determinadas puertas en un tiempo límite. De forma similar, otro modo llamado provisionalmente Destructor implica chocar contra una serie de conos al tiempo que avanzas a todo gas por el circuito. Llegados a este punto, nos arrancaron el mando de las manos para enseñarnos otras características del juego.

La estética es muy de los sesenta y cada misión está precedida por un informe que nos pone en situación. Sin embargo, nos percatamos de que no había ningún modo para dos jugadores en pantalla partida...

«Queremos centrarnos en conseguir un juego espléndido para un solo jugador, aunque tal vez incluyamos algunos elementos para dos jugadores», nos aclara Reynolds. Posiblemente, estos elementos consistirían en un sistema de contrarrelojes por turnos.

Sin duda, el proyecto es de lo más atractivo y, si los chicos de Pixelogic consiguen la mitad de lo que se han propuesto, podríamos tener muy pronto un juego de mucho peso. ■

LA PELÍCULA

SEXO, MINIS Y DELINCUENTES DEL EAST-END

***Un trabajo en Italia* es un film que consiguió cierta fama allá por 1969 gracias, en parte, al desparpajo y tono cómico que lo vestía así como por la famosa secuencia de la persecución con Minis por las atestadas calles de Turín.**

La película está encabezada por Michael Caine en el papel de Charlie, Noel Coward como el encarcelado jefe del hampa Sr. Bridger y Benny Hill en la piel del chiflado y patoso profesor. Charlie y su banda llegan a Turín en un autobús haciéndose pasar por hinchas ingleses con la intención de robar un cargamento de oro. Lo mejor del film (y la razón por la que Proein se decidió a convertirlo en un juego) son las increíbles secuencias de persecuciones, como la de los Minis deslizándose a toda velocidad por las alcantarillas italianas. Si todavía no has visto la peli, te recomendamos sinceramente que vayas corriendo a tu videoclub y la alquiles ya.



OFF THE RECORD

• U2 participará en la banda sonora original de la película *Tomb Raider*. La canción de los irlandeses que forma parte de la música del filme se llama *Elevation*, en cuyo videoclip, además del cuarteto, participará la protagonista de la película, Angelina Jolie-Lara Croft. En él, U2 se enfrenta a unos *alter egos* malvados que raptan a The Edge, el guitarrista de la banda. Como no podía ser de otra manera, será Lara quien libere a The Edge de los clones malos. Una vez liberado el guitarrista, las dos encarnaciones del grupo se enfrentarán en una batalla de la que dependerá la suerte del planeta. ¿Ganarán los U2 buenos o los malos? Lo sabremos próximamente, ya que el videoclip ya se está rodando en Los Ángeles y en Seattle. Esperemos que su rodaje sea más fácil que el de la película para Jolie, quien en una entrevista publicada en el diario *El País* manifestó que *Tomb Raider* ha sido su trabajo más duro como actriz, y no sólo físicamente. Jolie recordó que lo primero que le acercó a Lara fueron los celos, ya que su primer marido se pasaba horas jugando a *Tomb Raider*. La película, cuyo presupuesto ronda los 18.000 millones de pesetas, se estrenará el 20 de junio en España.

• Según datos facilitados por Sony, la compañía ha distribuido en este año fiscal (que concluyó en abril) 10 millones de PS2 en todo el mundo, cantidad que prevé doblar durante el próximo año fiscal (abril 2001-abril 2002), período durante el cual producirá 20 millones de consolas. En lo que se refiere a PSone, Sony distribuirá 10 millones durante esos 12 meses. En total, la multinacional nipona prevé que, en marzo de 2002, habrá distribuido 130 millones de consolas en todo el mundo desde que comenzó su actividad en este sector. Por el momento, el número de PS2 vendidas asciende a ocho millones de unidades de las que algo más de 4 millones corresponden a Japón, 1,680 a Europa y poco más de 2 millones a Estados Unidos.

• Nokia y Eidos han firmado un acuerdo de colaboración según el cual Eidos desarrollará durante los próximos dos años juegos para teléfonos que incorporen tecnología WAP. El primer título será *Gangsters* y estará disponible antes de que finalice este año. Los juegos llegarán al usuario a través de diversos operadores de telefonía móvil. Nokia ofrece a los operadores y proveedores de servicio una amplia variedad de juegos para teléfonos móviles a través del Servicio de Entretenimiento de Nokia Mobile, que agrupa una selección de juegos, un programa para desarrollarlos, *hosting* a servidor y una plataforma de aplicaciones de juegos.

• Codemasters ha adquirido los derechos exclusivos de AVESCO para *V8 Supercar Shell Championship*, uno de los principales campeonatos de motor que se celebran en Australia. El acuerdo tendrá una duración mínima de tres años durante los cuales Codemasters podrá realizar juegos de carreras basados en esta modalidad de competición. El convenio también incluye los derechos del acontecimiento de la temporada, la Bathurst Endurance Race, que atrae a pilotos de todo el mundo. La popularidad de este evento es enorme y atrae a más de un millón de personas y a más de 11 millones de telespectadores cada temporada, lo que lo convierte en el deporte de motor más seguido en Australia.

NUEVAS CONVERSIONES PARA PLAYSTATION

SI NO PUEDES CON ELLOS...

VUELVEN LOS JUEGOS DE SEGA SATURN PARA PLAYSTATION1

La noticia del mes pasado en la que se anunciaba a bombo y platillo que Sega dejaba de producir su consola Dreamcast para concentrarse en el desarrollo de juegos puede llevar consigo algunas novedades más que suculentas para los usuarios de PS1. Los juegos de Saturn podrían aparecer en un futuro no muy lejano para la gris.

En su nuevo papel de desarrollador para otras compañías, Sega ha firmado infinidad de acuerdos, pero ninguno de ellos es tan extenso o atractivo como el que firmó con Sony. Aparte de centrarse en las posibles conversiones de juegos de DC a PS2 (como *Space Channel 5*) y en los planes para el desarrollo de la red para PS2, Sony también ha especulado acerca de los beneficios potenciales de esta nueva relación con Sega.

Hablando acerca de todos estos proyectos en una reciente conferencia de prensa en Tokio, el vicepresidente de Sony, Masatsuka Saeki, comentó lo siguiente: «Estamos muy emocionados ante los planes de Sega de revivir los títulos clásicos de Saturn para la PlayStation. Hace falta software de calidad para PlayStation, especialmente en Norteamérica y Europa, y el catálogo de juegos antiguos de Sega no funcionaría demasiado bien en PlayStation2. Creo que han elegido la opción adecuada.»

Sega mantiene sus planes y proyectos en secreto, aunque Charles Bellfield, de las oficinas que Sega tiene en EE.UU., comenta que «*Shining Force III* [un antiguo juego de Saturn] es el ejemplo perfecto del tipo de título que creemos podría venderse bien en PS1». Dicho esto, estamos seguros de que en un futuro no muy distante podremos ver cosas como *Panzer Dragoon Saga* y *Sega Touring Car Championship* en nuestras tiendas. Más noticias en los próximos números. ■

SI DOMINÁRAMOS EL MUNDO

¡...querríamos estos juegos para PS1 ya!

- *Sonic The Hedgehog*
- *Sega Rally Championship*
- *Virtua Fighter 4*
- *Virtua Fighter Megamix*
- *Nights*
- *Panzer Dragoon*
- *Panzer Dragon Saga*
- *Radiant Silvergun*





Vuelve la Saturn. *Sonic* (arriba) y otros clásicos de Saturn, como *Sega Touring Car Championship* (primero por la izquierda), podrían estar de camino hacia tu PS1 gracias al reciente acuerdo de desarrollo entre Sega y Sony

SECUELA DE *DAVE MIRRA*

MIRA MIRRA

ACCLAIM LANZARÁ UNA «ACTUALIZACIÓN» DE *DAVE MIRRA FREESTYLE BMX*

Siguiendo el éxito del título de deporte extremo *Dave Mirra Freestyle BMX*, Acclaim está trabajando duro en una secuela para que nos juguemos la vida haciendo payasadas por unas rampas suicidas.

Con el título de *Dave Mirra Freestyle BMX Maximum Remix*, el juego incluye un modo Expert para llevar tus habilidades al límite, así como un gran número de nuevas acrobacias, como el prometedor Paseo por la Pared. También se añadirán canciones nuevas a la ya de por sí animada banda sonora, así como ocho pistas nuevas que deberían bastar para que no te aburras esperando la siguiente entrega.

Nota adicional: se espera que Activision anuncie una ampliación similar para *Tony Hawk's 2* de un momento a otro. Tendrás más noticias sobre este par de chalados urbanos muy pronto. ■

«El juego incluye un modo Expert para llevar tus habilidades al límite»



Sin riesgo no hay vida. Dave Mirra se vuelve aún más «radical» si cabe con un nuevo surtido de acrobacias que desafían las leyes de la gravedad


racing
WORLD CHAMPION
¿Estás preparado para SR ditech?
aprilia recomienda lubricantes
SR50ditech
INYECCIÓN ELECTRÓNICA DIRECTA CONTAMINACIÓN -80% CONSUMO -50% PRESTACIONES MEJORADAS
aprilia
www.aprilia.com
1992-2000 17 TÍTULOS MUNDIALES

YA HEMOS JUGADO

«ZON DIEZMÍ»

TENDRÍAS QUE ESTAR LOCO PARA MONTAR EN UNO DE ESTOS TAXIS. MENUDA EXPERIENCIA

C*razy Taxi* será el primer juego de Sega que aparecerá en una de las consolas de Sony; un auténtico embajador de la que, hasta ahora, había sido la competencia. Algo demasiado importante como para perdérnoslo, ¿no? Por eso, este mes, nos hemos colado en las oficinas de Acclaim para probar un juego firmado por Sega en la bestia negra. *PSMag*, como siempre, haciendo historia.

Seguro que conoces muy bien *Crazy Taxi*, ya que en los últimos años ha sido una recreativa de éxito mundial y uno de los juegos más relevantes de Dreamcast. La conversión para consola no tenía nada que envidiar al arcade porque la recreativa estaba basada en una placa Naomi (de estructura y funcionamiento muy similares a la Dreamcast). Sin embargo, algunos teníamos dudas sobre la capacidad de Sega para convertir una vez más su divertido «taxi 'em up». Esta vez la adaptación era para PlayStation2, tecnológicamente muy diferente a la consola de Sega y la placa Naomi... ¡Pero lo han hecho! Bueno, a decir verdad, la versión alfa que hemos probado de *Crazy Taxi* aún contaba con diversos problemas técnicos: áreas invisibles, poca sensación de velocidad, algún que otro pantallazo... Pero no nos cabe la menor duda de que el juego final funcionará, por lo menos, como el de Dreamcast. Y el de Dreamcast nos encanta.

Nuestro *Crazy Taxi* será idéntico al de DC: los mismos modos de juego (Original y Arcade), el mismo idioma (inglés), música (Offspring y compañía), ciudad (una especie de San Francisco/Miami soleado y divertido), publicidad (Kentucky Fried Chicken, FILA, Levi's), personajes y coches jugables (véase cuadro), la misma jugabilidad, adictividad, diversión... *Crazy Taxi* promete. Al menos, los usuarios de PS2 aficionados a los arcades de carreras ya no tendremos que silbar y mirar hacia otro lado cuando oigamos el nombre de este juego. ■



En este juego vale todo: ir en sentido contrario, embestir a los demás coches, dar saltos enormes para evitar casas, vallas o árboles, atajar por garajes y ventanas... ¡Es genial!

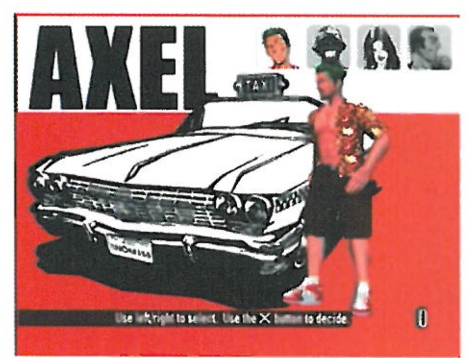


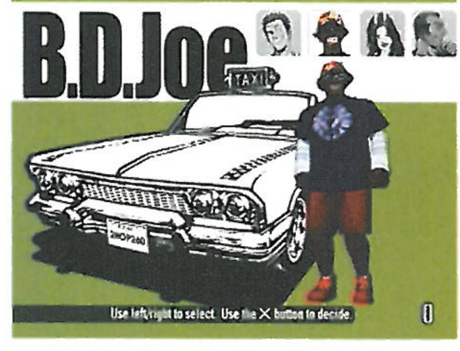


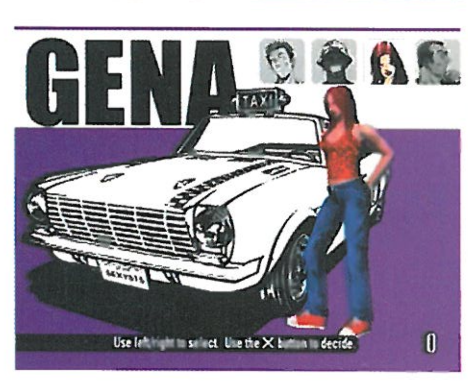
Para junto a un cliente, espera a que monte en el coche, y sigue la flecha para llegar a su lugar de destino en el menor tiempo posible. Suena fácil, ¿no? Pues no

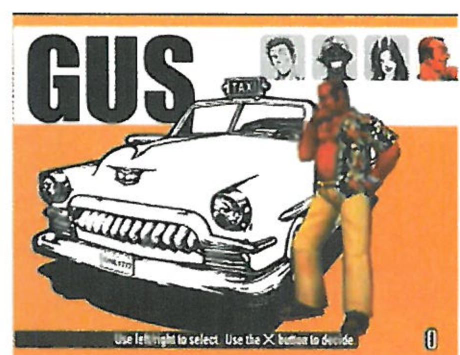
TAXISTAS PROTAGONISTAS

Es importante que escojas bien al personaje que más se ajuste a tu forma de jugar y tus habilidades: Gus es maleducado y bruto; Axel, psicótico y presumido; B.D. Joe está como un cencerro; y Gena, al ser la única chica, tiene que parecer tan loca, atrevida, desquiciada y enferma como los demás para que nadie le dé un trato especial por ser guapa y tener un coche más discreto. Vaya, que los cuatro personajes están de psiquiátrico, tú eliges.















Usa el teléfono. Descarga los últimos trucos y consejos a través del móvil

JUEGOS Y TELÉFONOS

CENTRAL DE COMUNICACIÓN

YA BASTA DE CHARLAS: HA LLEGADO LA HORA DE JUGAR

Después de todo lo que se ha hablado acerca del potencial de conexión de PSone con los móviles, parece ser que la cosa ya está calentita. Por un lado, los jugadores japoneses ya tienen la posibilidad desde marzo de conectar sus nuevas consolas a un móvil y, por otro, Sony reveló que ha firmado un acuerdo con el gigante de los teléfonos británicos Vodafone para proporcionar servicios PSone a través del móvil.

El acuerdo con Vodafone supone que los servicios *on line* pronto dejarán de ser un sueño para los jugadores europeos en general y para los británicos en particular. El primer paso que darán Vodafone y Sony es configurar los servicios SMS y WAP que proporcionarán consejos y trucos a través del móvil. Finalmente, cuando el hardware se haya desarrollado, tu móvil se conectará a través de un cable y actuará como un tipo de módem para tu PSone. Después llegará un software que te permitirá navegar por la red e integrarte en páginas especiales para PlayStation. Si funciona de forma similar a los otros sistemas, deberíamos poder enviar y recibir correos electrónicos, navegar por la red y, en general, realizar un montón de cosas que hasta ahora sólo podíamos hacer en un PC. Teniendo además en cuenta que el desarrollo tecnológico de dicho plan se llevará a cabo en Gran Bretaña, es de suponer que muy pronto todos nos beneficiaremos de este jugoso acuerdo.

De hecho, para los usuarios japoneses esto ya es una realidad, aunque en una red diferente. Desde el 29 de marzo, los japoneses ya pueden comprar una conexión para sus teléfonos móviles *i-mode* de DoCoMo, la red más grande de Japón, que les permite ver contenidos WAP en sus PSone. El enlace también añadirá características especiales a los juegos, cuando los desarrolladores empiecen a hacer uso de la nueva tecnología. Tal y como te contamos en el número 50 de *PSMag*, tu móvil será muy parecido a un PocketStation de segunda generación. Por ejemplo, está a punto de aparecer un juego al estilo de los Tamagotchis en Japón con el que podrás entrenar un gato en tu teléfono móvil.

Vuelve pronto por estas páginas si quieres saber más. ■



Amplia tus horizontes. Tarde o temprano tendrás la posibilidad de navegar por la red y enviar correos electrónicos a través de tu PSone

CINE

LARA Y LAND ROVER, UNA PAREJA AVENTURERA

TOMB RAIDER, LA PELÍCULA, SE ESTRENARÁ EN JUNIO



Todo héroe que se precie cuenta con la inestimable ayuda de un automóvil, un *alter ego* motorizado que se parece a sus dueños y que les libran de más de una situación engorrosa: Batman y su Batmóvil, Michael Knight y su fantástico Kit, Bond, James, y sus BMW...

La heroína poligonal por excelencia, Lara Croft, no iba a ser menos que sus compañeros masculinos y pasará a formar parte de esa lista de parejas junto a su Land Rover Defender, con el que sorteará peligros y accederá a los lugares más remotos en *Tomb Raider*, la película. Como ya sabrás, Angelina Jolie, ganadora de un Oscar a la mejor actriz secundaria por *Inocencia Interrumpida*, encarna a la intrépida Lara en el filme, que se estrenará en España en junio. El Defender no es el único vehículo Land Rover de la película; el Range Rover tendrá un papel importante como vehículo de Powell, el rico y poderoso enemigo de Lara. Los Discovery los conducen sus diabólicos secuaces.

En los próximos meses, Land Rover lanzará dos versiones del Defender *Tomb Raider* en todo el mundo. ¿Incorporará una PSone y todos los videojuegos de la serie? Puede que no sea lo más recomendable para una correcta conducción pero... ¡ojalá!

TRES TALEGOS LO CUBREN... CASI TODO

El señor que aparece de esta guisa en la imagen no es un aspirante a *full monty*. De hecho, tiene trabajo, un buen trabajo. Son las cosas que tiene ser director ejecutivo de Codemasters, aunque para ser sinceros debemos reconocer que no teníamos ni idea de que desempeñar tales cargos conllevase trabajillos como éste. Y es que el curro es lo primero, por eso a David Darling no le temblaron sus blancas piernas al posar con estas pintas con tal de demostrar que tres talegos lo cubren... casi todo. Al menos las partes íntimas de Darling y la compra de uno de los tres clásicos de PlayStation con los que Codemasters ha ampliado su catálogo de Serie Valor (2.990 pesetas): *Micro Maniacs*, *Toca 2 Touring Cars* y *Music 2000*. Así que ya lo sabes, si estás pelado tienes dos opciones: o te colocas los billetes a modo de taparrabos o te vas como tu madre te trajo al mundo a la tienda para comprarte uno de los tres nuevos títulos de la Serie Valor. ¿Tendrás valor?



Hombre, por favor, unas cuantas sesiones en el gimnasio con pesas de 500 kilos y varios días de rayos UVA antes de posar, ¿no? Un poco de respeto a la sensibilidad estética de los demás, hombre.

LICENCIAS DE CINE

FUTURO ARTIFICIAL

LOS JUEGOS DE *MATRIX* Y *TERMINATOR* APARECERÁN EN 2002

Las noticias que nos van llegando desde la resistencia humana que sobrevive en el subsuelo nos informan acerca de dos títulos que podrían dar un giro en la batalla contra las malvadas y diabólicas máquinas. La licencia de *Matrix* ha caído en manos de Virgin, mientras que la de *Terminator* ha ido a parar a los cuarteles de Infogrames. Ambos títulos deberían ver la luz del día en PS1 y PS2 en el incierto futuro del año 2002.

Se rumoreó durante mucho tiempo acerca de las ganas que tenían los directores de *Matrix* (los hermanos Wachowski, unos fanáticos de los videojuegos), de ver su película convertida en un juego para consolas, y los chicos de Interplay han decidido al final tomarse la píldora roja. El título se está desarrollando actualmente entre las paredes de la compañía de Dave Perry, Shiny Entertainment.

Infogrames, por su lado, se ha apoderado de la licencia de *Terminator*, que pertenecía a Ocean. Se espera que los juegos estén listos para acompañar las secuelas de ciencia-ficción más esperadas y anticipadas de los últimos años, *Matrix 2* y *Terminator 3*, que —a menos que se tuerzan las cosas— se estrenarán en el 2002.

Todavía es pronto para conocer todos los detalles acerca de estos títulos para PlayStation puesto que la información que nos llega es aún bastante vaga, pero según tenemos entendido ambos títulos seguirán los argumentos de sus homólogos en el celuloide. *Matrix 2* retoma la acción justo en el lugar en el que la dejamos en la primera parte, o sea, cuando el pirata informático y líder rebelde Neo descubre el código de Matrix y se traga al Agente Smith. Armado con su nueva percepción de la programación binaria, Neo (que será interpretado de nuevo por Keanu Reeves) capitaneará la resistencia contra las máquinas que se han apoderado de la Tierra.

El argumento de *T3* tiene más de una similitud con el de *Matrix*. La acción del *film* tiene lugar en el año 2001, durante los primeros conflictos entre el hombre y la inteligencia artificial fabricada por SkyNet Network. Como ya vimos en los dos primeros *films*, John Connor comandará las fuerzas humanas en su batalla para recuperar la independencia del planeta. El ya madurito Schwarzenegger estará a su lado para echarle una mano metálica.

Tendrás más detalles en cuanto nuestros reporteros regresen de su viaje al año 2793.



Hola a las armas. **Las formas de vida artificiales y los humanos prosiguen su guerra al tiempo que *Matrix* y *Terminator* se acercan a tu PS1**

FINAL FANTASY, LA PELÍCULA

FANTASÍA... ¿REALIDAD O FICCIÓN?

ESTRENO EL 3 DE AGOSTO

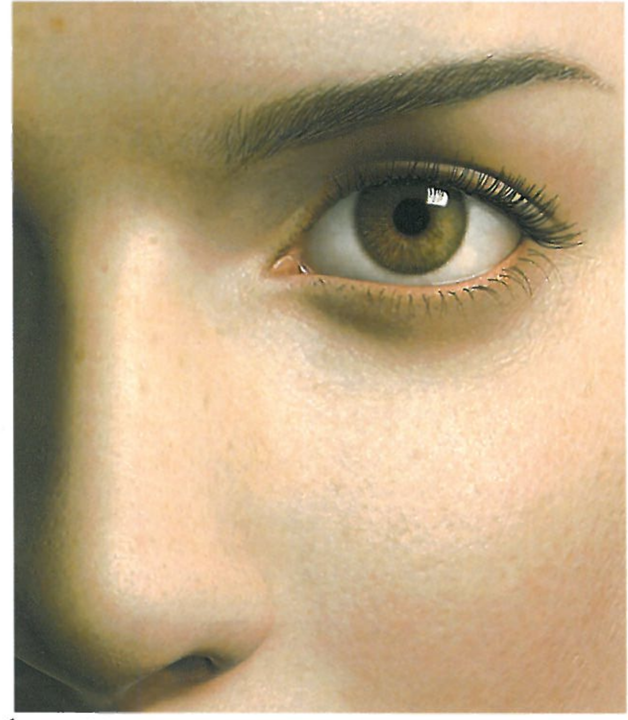
Quizá la presentadora de los informativos que ves mientras cenas no sea real. Pudiera ser que tu cantante favorito no sea de carne y hueso. Puede que nunca te haya dado por pensar estas cosas, haces bien. Pero cuando veas *Final Fantasy*, la película, vas a dudar hasta de si tu abuela es real o virtual.

¿Te parece una exageración? Bueno, sólo tienes que esperar hasta el 3 de agosto para comprobarlo porque ésa es la fecha prevista para el estreno en España de la versión cinematográfica de la famosa saga de Square. Aunque aún quedan unos meses para el estreno, Columbia Pictures —distribuidora del filme— ya ha iniciado la enorme campaña de promoción y publicidad que va a acompañar su llegada a las salas. Como aperitivo, empezaron con la proyección de un *tráiler* de 20 minutos de duración a la que asistió *PlayStation Magazine*. Increíble. Es, quizás, el adjetivo que mejor define lo que vimos porque es verdaderamente difícil creer que los personajes que aparecen en la pantalla no son de carne y hueso. Si no hubiera sido porque sabíamos de antemano que *Final Fantasy* es una película hecha íntegramente por ordenador, hubiésemos puesto la mano en el fuego asegurando que lo que estábamos viendo en la pantalla era una actriz/actor de carne y hueso y no unos personajes virtuales de lo más humano. Las manchas en los rostros, los poros, el bello, los ojos húmedos y lacrimosos de la protagonista...

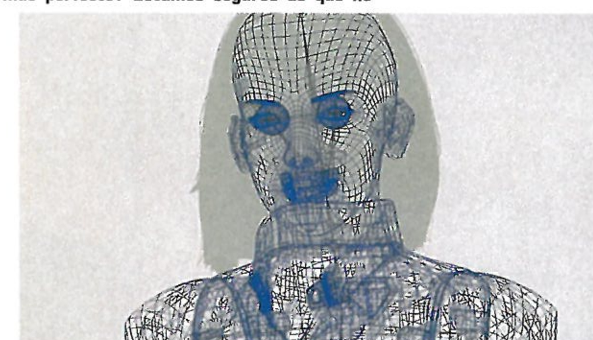
Final Fantasy se convertirá en la primera película que simula toda una variedad de emociones y movimientos a través de personajes humanos digitales y en usar actores hechos a partir de ceros y unos para llevar a la pantalla una compleja historia. La acción se sitúa en el año 2065. La destrucción y la confusión pueblan la Tierra, las ciudades están desiertas, millones de personas han muerto y las pocas que quedan vivas han de encontrar la forma de sobrevivir y de que la humanidad y la vida no desaparezcan en manos de los invasores: los espíritus. La protagonista es una científica, la doctora Aki, obsesionada por encontrar vida —representada como una forma de energía— en un planeta Tierra donde casi todo está muerto.

El argumento de la película no se basa en ninguno de los nueve títulos que, hasta ahora, conforman la saga de rol más famosa del mundo de los videojuegos. Más allá de las escenas de acción, *Final Fantasy* ofrecerá al espectador un viaje interior en el que realidad y fantasía ahondan en los temas que siempre ha manejado la saga: amor, amistad, sueños, aventura, vida y muerte, con un fondo espiritual. El filme es el proyecto más ambicioso de Hironobu Sakaguchi, el creador de la aclamada serie de rol, y de los estudios que la han desarrollado, Square Software. Para la producción de la película, Square levantó unos estudios en Honolulu (Hawai) y reunió a 200 profesionales de distintos puntos del planeta para hacer realidad un proyecto en el que llevan trabajando más de tres años.

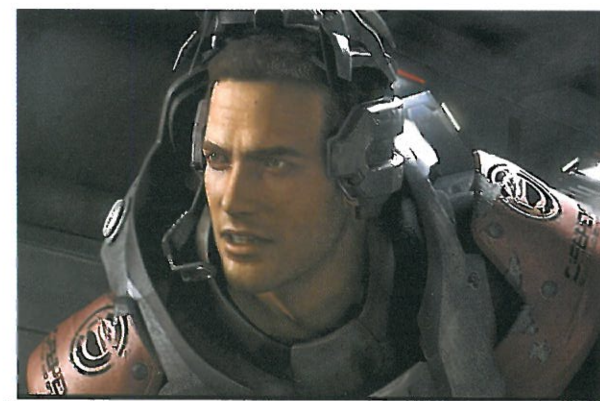
Final Fantasy se estrenará en EE.UU. en julio y en el mes vacacional por excelencia en España. Se proyectará en más de 300 salas del país, con especial hincapié en las costas debido a la fecha de estreno. Normalmente, la campaña de promoción y publicidad de una película comienza 4 o 6 semanas antes de su estreno. La de *Final Fantasy*, sin embargo, comenzó en Semana Santa. Esto da una idea de lo que significa la película para Columbia y Square, que no se conformarán con un éxito de taquilla. Su apuesta es aún más fuerte: quieren un fenómeno cinematográfico y social, algo similar a lo que ocurrió con *Parque Jurásico* o, más recientemente, con *The Matrix*. ¿Una fantasía? Lo veremos... ■



Ésta es Aki. ¿Habías visto alguna vez un rostro de ceros y unos más perfecto? Estamos seguros de que no



Es realmente increíble que este conjunto de vectores y coordenadas llegue a convertirse en la bella Aki



Entre este aguerrido capitán y la científica Aki habrá algo más que palabras...

RETRO LIMBO

Gráficos de Game Boy, animación de papiroflexia y menos colores que un estuche de maquillaje. Esperemos que la calidad de *Castlevania SOTN* no resida en su aspecto...

POR QUÉ ME GUSTA *CASTLEVANIA: SOTN*

¡Maldita sea...! No puedo competir con la realidad. Por una vez, Javier tiene razón. Ya, ya, sé que mi papel aquí es argumentar todo lo contrario, pero... es imposible. Lo más que puedo hacer es «perdonar» los terribles fallos de *SOTN*, y buscarle aspectos positivos. Sí, sé que esos aspectos no abundan, pero los hay. No debemos olvidar que *Castlevania* fue, después de *Mario* y *Zelda*, la serie con más éxito en las viejas consolas de Nintendo. Por algo será, ¿no? El gran problema de nuestro *Castlevania* es que no evolucionó técnicamente ni un solo pixel respecto a sus antecesores de 8 y 16 bits. Éste era igual de largo, original, divertido y completo que sus antecesores. Un juego de rol como los de antes, para bien, para mal y, o ambos. Una oda a los antiguos «valores videojueguiles». Pero es cierto: si alguien ve algo más allá en *SOTN* —y hay muchos que lo hacen—, debería tener una charla con el psiquiatra. A. Bravo

POR QUÉ DETESTO *CASTLEVANIA: SOTN*

Pero si no hay por dónde agarrarlo... *Castlevania* pudo haber sido un juego estupendo en Super Nintendo, pero *SOTN* es una aventura machacona, aburrida y con una jugabilidad bajo mínimos. Lo que más fastidia es la forma en que muchos quisieron ver en él el paradigma de las 2D, subiéndose a la moda del «quítame allá esos polígonos» y llegando a tratarlo como uno de los mejores juegos en 32 bits. ¡Si nada más empezar ya dan ganas de tirarlo por la ventana! ¿Por qué rayos te puedes cargar a unos lobos tan enormes y hacerlos explotar —¡explotar, unos lobos!— al más mínimo roce? ¿Y por qué tienes esa sensación de no pisar nunca el suelo? ¿A qué viene la estela en el movimiento, si se mueve lentísimamente? ¿Por qué no se pueden saltar las insoportables escenas pre-jefe? Bah... Así se explica que a los niños les tiren más las 3D, claro. Es una vergüenza. Javier Lourido Estévez

Veredicto: Vaya, ni siquiera puede defenderlo al 100% quien debería hacerlo... ¿Más pistas? Si alguien quiere cambiarte tu MGS por Castlevania, piénsalo bien.



CREAMOS AUTOMÓVILES

RENAULT Mégane

Los hay con suerte.

Has visto la nueva serie especial Mégane Coupé SportWay con llantas de aleación y has visto su precio. Pensarás que ya nada te puede sorprender. Pero eso es porque todavía no has preguntado por nuestras condiciones de financiación y porque no hemos hablado de seguridad: Nuevo Sistema de Asistencia a la Frenada de Emergencia S.A.F.E., cuatro airbags y ABS de serie. ¿Sorprendido?. Con motores 16v y diesel common rail . PARA MÁS INFORMACIÓN, LLAME AL 902 333 500. www.renault.es

SERIE ESPECIAL

1.895.000* ptas.

Nuevo Mégane Coupé 

RENAULT recomienda elf

*Precio para 1.4 16v 95cv. Plan Prever Gasolina incluido.

CONCURSO

FORMULA



¿Quieres volar sin despegarte del suelo? Si quieres sentir la velocidad elevada a la enésima potencia sin dejarte los dientes en el asfalto, coge boli y papel, estrújate las dos neuronas, escríbenos y súbete al podio con *Formula One 2001*. Pero estrújatelas muy bien porque, además, puedes ganar una mochila PSone para llevarte la consola —o lo que te dé la gana— de puente, de finde, de vacaciones, de festival...

La pregunta

¿Cuál de estos tres pilotos es el actual campeón del mundo de Fórmula Uno?

1.- Mika Hakkinen
2.- Michael Schumacher
3.- David Coulthard

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Formula One 2001*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

El premio

Sony Computer Entertainment España y *PlayStation Magazine* sortearán 30 lotes compuestos por un juego de *Formula One 2001* y una mochila PSone entre los cupones que recibamos con la respuesta correcta

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.







ONE 2001

PREVIEWS





Luchas cruentas y pocos miramientos en la nueva entrega *Gundam*, de Bandai

SD GUNDAM SAGA: THE SHOOT-OUT - KNIGHTS VS WARRIORS

BANDAI (PS1)

¿Cómo justificas que la ambientación de un juego sea radicalmente distinta a la de la serie de animación que la ha inspirado? ¡Pues dices que se trata de un universo paralelo y te quedas tan campante! La serie de animación *Gundam* trata de la guerra de *mechs* entre dos bandos: los humanos que viven en la Tierra y los que viven en el espacio. Gundam es el nombre del robot del «prota». *Knights vs Warriors* enfrenta a los simpáticos y achatados Gundam de la serie *anime* (los japoneses los llaman «super deformados», de ahí el «*SD*» del título) contra otros con armadura medieval. En el juego se deja a un lado la guerra espacial y en su lugar se ofrece una competición en la que el jugador, controlando al *mech* medieval G-Dragoon Sol, se enfrentará a los demás Gundams.



Una delirante combinación de las Mamá Chicho con los *Teletubbies*...

SUPER GALDELIC HOUR

ENIX (PS2)

Cuatro lindas muñequitas cobran vida por obra y gracia de la científica Sista. Su intención era emplearlas como ayudantes en sus trabajos de investigación a bordo de la nave Lovelabor, pero las cuatro chicas no son unas lumbreras, precisamente, y estropean casi todo lo que tocan. Más que una ayuda, suponen una carga para la pobre Sista, que está que se tira de los pelos.
Para salvar la papeleta, Sista organiza una especie de *show* a lo José Luis Moreno que emite desde Lovelabor. Los jugadores seleccionan a una de las cuatro *chatis* (Toco, Coco, Neko y Kuma) para que rete a las otras en contiendas que van desde lanzarse tartas a peleas de sumo un tanto especiales, y es que deben echar a la oponente del *miniring* sobre el que se enfrentan con un golpe de su voluptuoso trasero... De lo más edificante, vamos.

ORIENT EXPRESS

SUPER ROBOT WARS

ATRACÓN DE METAL

UN JUEGO DE ROBOTS QUE DURA, Y DURA, Y DURA...

Uno se pregunta si los *fans* jamás llegarán a cansarse de *Super Robot Wars*, una saga que ha tenido sus versiones en casi todos los soportes videojueguiles del mundo mundial. Al fin y al cabo, esta serie de Banpresto es poco más que un juego de estrategia que debe su fama a un reparto compuesto por famosos robots y sus correspondientes pilotos procedentes de los cómics y las series de animación japoneses. Eso sí; sin duda, la saga ha contribuido a mantener entre los jugadores el interés por los héroes clásicos de los setenta.

A medida que van apareciendo más *animes* de robots, se van sumando más personajes a la lista. *Super Robot Wars Alpha Gaiden* se lanzó a finales de marzo y en él se añadían unos 23 personajes de distintas series, además de otros creados especialmente para el juego. Aunque se han mejorado los gráficos y el sistema de batalla y se han añadido unas espectaculares secuencias generadas por ordenador, tampoco se puede decir que los gráficos de *Super Robot Wars* saquen todo el jugo a las prestaciones de la PlayStation. Y sin embargo, a pesar de que muchos otros juegos basados en una única serie de robots o la incontable ristra de *mechas* le superan en excelencia, la anterior entrega de *Super Robot Wars* consiguió situarse entre los juegos más vendidos dentro del género.

«¿Para qué me voy a comprar un juego con uno de mis robots favoritos si puedo tenerlos a todos juntos en uno?», se pregunta Seiji Kondo, un *fan* de la saga desde que saliera para Sega Saturn. Un *fan* que, por otro lado, ya tiene una edad, porque dice que se tragaba todas las series de los años setenta... ¡y aún quiere más! Se ha comprado una PS2 pero sigue jugando con *Super Robot Wars Alpha*. «Lo mejor del juego es que tus robots favoritos están ahí y puedes hacer que luchen entre ellos», dice Kondo.

«Puede que los gráficos no sean lo mejor», admite mientras los compara con los de *Front Mission 3*, «pero los personajes y la ambientación del juego lo compensan».

Por supuesto que a Kondo le encantaría ver una versión del juego con robots realmente en 3D que mostraran los efectos del daño, pero para eso todavía habrá que esperar un tiempo. La última novedad para esta entrega es que los jugadores pueden importar personajes de la versión *WonderSwan*, de Bandai.

«La historia es siempre la misma», admite Seiji riéndose, «¡pero a mí me enganchan año tras año! Cuando termino, me prometo que no volveré a jugar más...» (hasta que salga otra entrega de *Super Robot Wars*, claro está).


¡Monstruoso! Desde su primera aparición en GameBoy, *Super Robot Wars* se ha convertido en una saga con solera (con-solera, ¿lo pillas?). Con esta última entrega los *fans* rozarán el delirio



NUEVOS LANZAMIENTOS

PANZER FRONT BIZ

ENTERBRAIN (PS1)

Los *fans* nipones de *Panzer Front*, el simulador de tanques en 3D, harían bien en empezar a apoquinar yens para conseguir su secuela, *Panzer Front Biz*. En el original, los jugadores se alineaban con el ejército que quisieran y recorrían los niveles (basados en campos de batalla reales) montados en un carro blindado. Cada nivel debía completarse con un tanque específico y, si bien el juego contaba con un manejo y un diseño muy realistas, también podían encontrarse vehículos originales creados para la ocasión por famosos dibujantes de *manga* y *animes* (que, curiosamente, también eran forofos de los tanques).

Panzer Front Biz incluye un modo argumental desde la perspectiva alemana que se completa con informes en distintos idiomas para darle un toque de autenticidad al asunto. Todo ello tan auténtico, que si recibes un impacto directo mueres al instante. A diferencia de la mayoría de juegos, éste no tiene música de fondo; los creadores querían que la experiencia fuera lo más realista posible. ¡Vaya, esperemos que nuestra PSone no explote con tanto realismo!





La secuela bélica de Enterbrain apuesta por el realismo

LOVE PARA - LOVELY TOKYO PARAPARA GIRLS

MEDIA RINGS (PS1)

Para no recurrir al tópico, no diremos que *Parapara*, un juego sobre baile y coordinación, es otra de las modas pasajeras con las que se distraen los japoneses... aunque ya lo hayamos dicho. Según los expertos (o más bien, las expertas, ya que hablamos de quinceañeras japonesas) *Parapara* es el equivalente moderno de una danza tradicional japonesa en la que las mujeres, vestidas con kimono, movían los brazos al unísono. Sólo que ahora, las danzarinas llevan ropa ajustada, zapatos de plataforma, el pelo atiborrado de laca y una sombra de ojos de color blanco.

Si toda esta parafernalia no te convence, siempre puedes optar por su adaptación poligonal (que además sólo cuesta unas 2.500 ptas.). Los seguidores de *Bust-A-Groove: Dance and Rhythm* se sentirán como en casa; sólo hay que darle a los botones al ritmo de la música para avanzar a través de los niveles y los personajes. Bueno... tal vez los gráficos no le lleguen ni a la suela de los zapatos de Frida, ¿pero qué esperabas por ese precio?





Así se baila el Parapara, la última revolución *bailonga* japonesa

TOP JAPÓN

TOP 5 - LOS MAS VENDIDOS



1. Onimusha (Capcom)
2. Space Venus starring Morning Musume (SME)
3. HaJime No Ippo Victorious Boxers (ESP)
4. Pachi-Suro Aruze Kingdom 4 (Aruze)
5. Madden NFL Superbowl 2001 (EA/Square)

TOP 5 - LOS MAS ESPERADOS

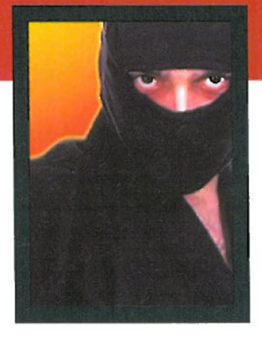


1. Final Fantasy X (Square)
2. Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (Konami)
3. Gran Turismo 3 A-Spec (S.C.E)
4. Emblem Saga (Enterbrain)
5. Star Ocean 3 (Enix)

TOP 5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Tales of Eternia (Namco)
4. Bouncer (Square)
5. Mobile Suit Gundam (Bandai)



Ninja X, el misterioso agente de *PSMag*, avanza con paso sigiloso por las calles de Tokio a la caza de polígonos...

JUVENTUD OTAKU

¿SUEÑAN LOS ANDROIDES CON CAMISETAS HORTERAS?

No sólo de juegos viven los móviles con aplicaciones de Internet de NTT DoCoMo. Sí, sí, se han anunciado juegos como *Galaxian*, *Space Invaders*, *Samba De Amigo* e incluso algún que otro JDR para estos «Javaretoños», pero el fabricante de juguetes Takara ha ido bastante más allá con Dream Force 01, un robot con control remoto.

El sujeto en cuestión cuenta con una gama de movimientos más que aceptable y una cámara instalada en la cabeza para obtener una visión en primera persona. Sólo con esto, los fetichistas de la robótica ya deberían estar babeando. Eso sí, el juguetito no es nada barato: cuesta entre 80.000 y 150.000 ptas. Takara sostiene que Dream Force 01 puede utilizarse para algunas tareas diarias como dar de comer al gato... pero, ¿alguien le ha pedido la opinión al gato?

Por otro lado, *Kero Kero King*, el juego de golf que sustituye bolas por ranas y golfistas por un hatajo de *freaks*, ha generado —como era de esperar— una colección de peluches. La pasada campaña de San Valentín, promovida con el apoyo de un programa tipo Noche de Fiesta, ofrecía un *pack* especial que contenía una camiseta la mar de elocuente. En ella, se mostraba a un personaje del juego y se incluían unos espacios en blanco donde anunciar tu «persona amada» y tu —supuesto— peso y medidas. Como veis, un detalle de elegancia y buen gusto...

AKIHABARA MON AMOUR

NINJA X SE MUEVE SIGILOSO POR LOS CALLEJONES DEL BARRIO MÁS TECNOLÓGICO DE TOKIO Y ENVÍA LAS ÚLTIMAS VERDADES Y MENTIRAS A *PSMAG*...

El juego de terror de supervivencia de Capcom, *Onimusha*, se mantiene en el primer puesto de ventas con una cifra que, en el último recuento, rondaba las 700.000 unidades. No es de extrañar que todavía ocupe tanto espacio en los escaparates de las tiendas

El rey japonés de las máquinas arcade, Namco, ha lanzado *Photo Battle*, una especie de simulador fotográfico para recreativas. El juego, en el que los jugadores tienen que tomar instantáneas de varios objetos, incluye un mando con aspecto de cámara Minolta para darle más autenticidad al tema.

Genki lanzará en breve *Shutoko Battle 0* en Japón. Los jugadores de Tokio ya han podido probar este juego de carreras en algunas de las tiendas especializadas de Akihabara. A nadie sorprende que resultaran unos conductores tan hábiles, ya que el juego incluye mapas de las autopistas de la misma ciudad.

Algunos afortunados —y veloces— *fans* de *Panzer Front Biz* recibieron un póster del juego como obsequio durante la campaña promocional. Varios establecimientos hasta le concedieron un lugar preferente en el escaparate. Una muestra más de lo incomprensibles que resultan los japoneses a la hora de alabar las victorias ajenas.

SÓLO EN JAPÓN

AHÍ ESTÁ, AHÍ ESTÁ LA PUERTA DE ALCALÁ

Por desgracia para algunos, el fenómeno karaoke está a punto de servirse a domicilio. Con la Net Karaoke de Ergosoft y el módem para PS2, que está al caer, los nipones pueden descargarse las cancioncillas más pegadizas del pop japonés (o j-pop), junto con todo tipo de efectos especiales (panderetas, ovaciones...), para las veladas melódicas de los fines de semana, micrófono en ristre. Estás avisado.

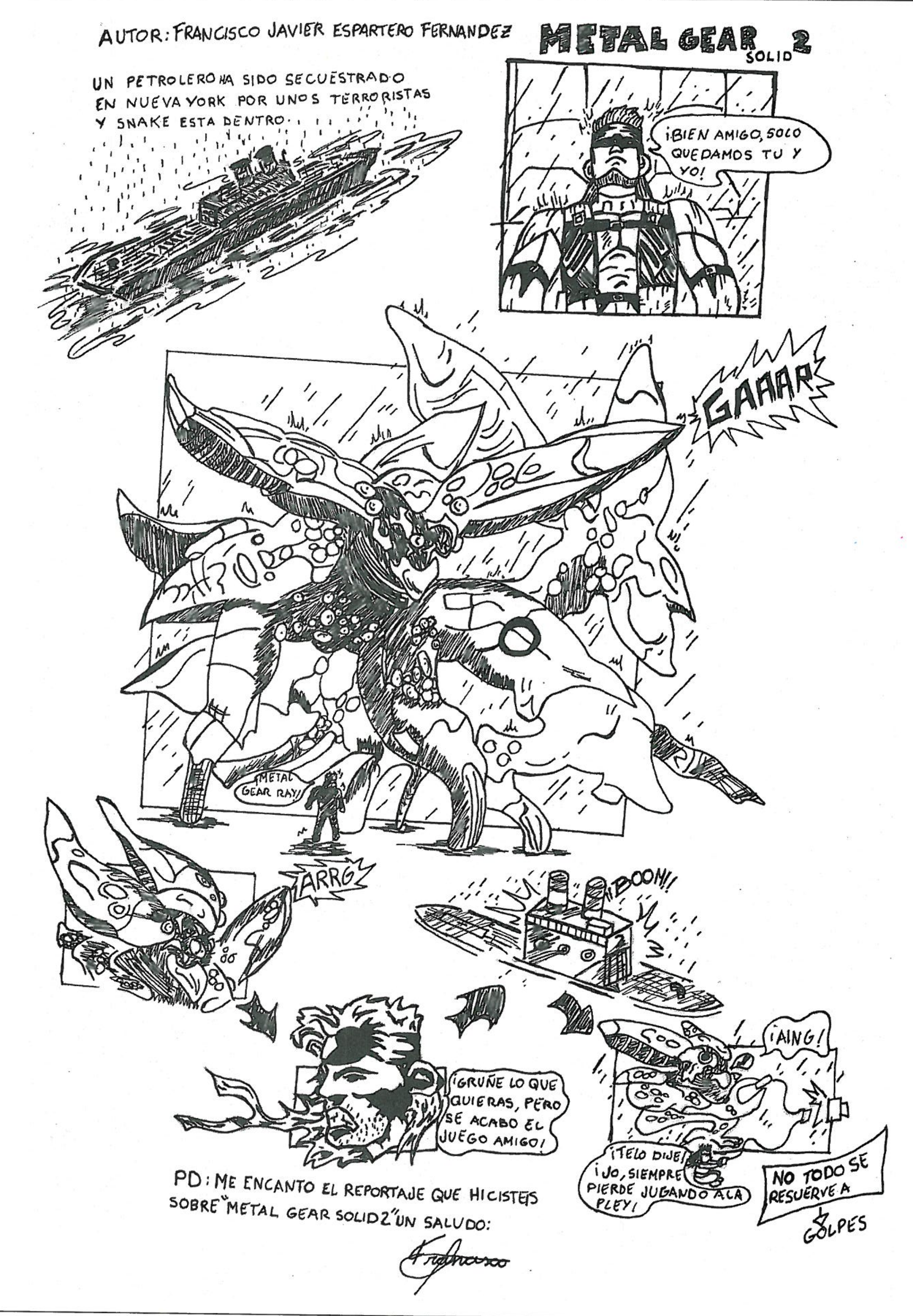


¡Los vídeos que acompañan a los temas no tienen desperdicio!

PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

El Rey del Metal está a punto de hacer acto de presencia por segunda vez, pero esta vez se ha trasladado a la bestia negra para tener más cuerda con la que saltar y más bits con los que brincar. Embarcado en un petrolero ocupado por letales enemigos, Snake se dedicará de nuevo a salvar al mundo y de paso evitar una marea negra... Entre bestias y mareas, ¿cómo no decantarse entonces por el negro sobre blanco?





SóLo Los mÁs deSeAdos
LLegan a PLatinUm.
Los mejores juegos de
PlayStation por 3.990 ptas.
PlayStation
Medievil 2 premio BAFTA Interactivo al mejor juego de videoconsola.
TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION
SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.es.scee.com
"and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. All the trademarks remain the property of their respective owners.
TBWA

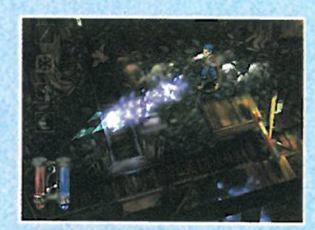
NOMBRE:

TECHNOMAGE

OBSERVACIONES:

UN NUEVO JDR CON EL TÍPICO ESTILO... ¿ALEMÁN? CURIOSO...

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	JDR
DISTRIBUIDOR:	Infogrames
FABRICANTE:	Sunflowers
FECHA DE LANZAMIENTO:	Junio
COMPLETO:	85%







Diversión itinerante. **En *Technomage* se mezclan espantosos monstruos demoníacos con exploración y adquisición de nuevas habilidades en entornos impresionantes**

Los juegos de rol tienden a identificarse con Japón, con las enormes colas, la pasión general que acompaña a los nuevos juegos *Final Fantasy* y las numerosas ofertas repletas de seres macabros y duendes que nunca llegarán hasta nuestras manos.

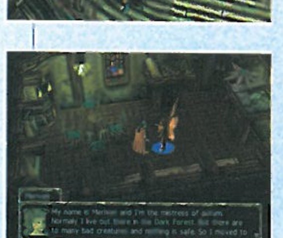
Technomage surge de unos fundamentos ligeramente distintos, teniendo en cuenta que está desarrollado por la compañía alemana Sunflowers, pero la ambientación no se aparta del clásico JDR. «Está ambientado en Gothos», explica el jefe de producción Stephan Winter, «un lugar en donde conviven en harmonía diferentes civilizaciones. Entre ellas encontramos a los Dreamers y los Steamers: los primeros escudriñan en los secretos de la magia y las hierbas y los segundos andan obsesionados con todo lo mecánico. Se respetan los unos a los otros, pero cada uno sigue su camino a causa de un antiquísimo mandamiento que dicta que nunca podrán mezclarse».

En éstas que llega nuestro héroe, Melvin, el producto de una relación prohibida entre un Steamer y una Dreamer (algo que no despierta precisamente pasiones en Gothos). Cuando un inexplicable desastre asola la ciudad, el pobre Melvin se ve obligado a abandonarla tras un aluvión de falsas acusaciones. «Este hecho marca el principio de una emocionante aventura que determinará el destino de Melvin, además del de Gothos», dice Winter. «Dado que cuenta con las habilidades tanto de los Dreamers como de los Steamers, es el único que puede salvar Gothos.»

La epopeya de Melvin le lleva a recorrer ocho mundos con más de 50 niveles para explorar. A lo largo de su camino conocerá a una encantadora damisela llamada Talis, una druida que comparte con Melvin la calidad de marginada de la sociedad debido a la naturaleza mixta de sus padres. «Cuando Talis conoce a Melvin, ella parece tímida y desconfiada», nos cuenta Winter. «Sin embargo, en cuanto descubre que están unidos por su 'diferencia social', decide unirse a él en su misión. Aunque Talis es un personaje no jugable, tiene un papel vital en la historia: ayuda a Melvin en la batalla y le ofrece consejos.»

Como era de esperar, la misión pinta peligrosa. Al cruzar el Bosque de las Hadas y aventurarse más allá, Melvin se encuentra con todo tipo de criaturas desagradables, desde duendes y gólems hasta dragones esqueleto e incluso un espíritu malvado llamado Hulax, que se alimenta del miedo de las criaturas vivas. Siguiendo la mecánica de un JDR tradicional en lo que a Puntos de Experiencia, Puntos de Vida y demás se refiere, Melvin se hace con las habilidades suficientes (tanto mecánicas como mágicas) necesarias para derrotar a los ejércitos de las tinieblas y, de este modo, salvar el reino de Gothos.

Sin duda alguna, parece que estamos ante un interesante cuento vestido con el típico formato rolero nipón, de modo que en cuanto tengamos más noticias te informaremos puntualmente. ■



Party line. **Como sucede en cualquier JDR que valga su peso en anillos mágicos, hay un sinfín de personajes por conocer**

PERFIL	
COMPAÑÍA:	Sunflowers
NOMBRE:	Stephan Winter
CARGO:	Jefe de producción
TRAYECTORIA:	Sunflowers entra en el mercado en 1993 y se ha encargado de muchos títulos para PC, incluida la serie de estrategia *Anno*
INFLUENCIAS:	Technomage desprende un olorcillo inconfundible a la serie *Final Fantasy*

«La epopeya de Melvin le lleva a recorrer ocho mundos y 50 niveles»

Luis Figo

para jugar conmigo, hay que merecerlo










UEFA Challenge te da las emociones de las competiciones de alto nivel, es como estar en el campo. Encontrarás :

* todos los distintivos de los clubes más grandes: Manchester United, FC Barcelona, Bayern Munich ... y sus estadios, Old Trafford, Nou Camp,...
* las mayores estrellas del fútbol europeo: - Figo, Anderson, Effenberg,...
* un exclusivo modo multitemporada con promoción y descenso,
* nuevas animaciones y vídeos con todo lujo de detalles, desde las habilidades técnicas de cada jugador hasta la animación del público.



Demuestra tu talento.

NOMBRE:

LEGO ISLAND 2

OBSERVACIONES:

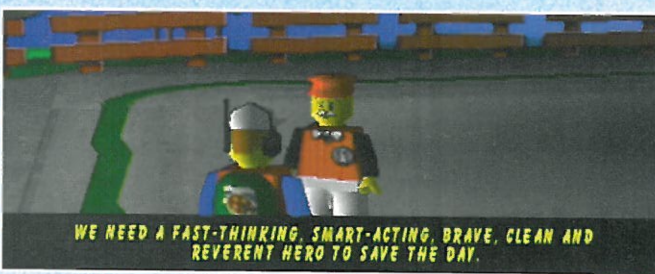
UNOS DIMINUTOS CIUDADANOS DANESES BUSCAN AVENTURAS SIN PARAR

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Aventuras
DISTRIBUIDOR:	Lego Media
FABRICANTE:	Silicon Dreams
FECHA DE LANZAMIENTO:	n/d
DISEÑO DE PERSONAJES:	
COMPLETO:	95%





La hora del martillo. ***Lego Island 2*** **está plagado de minijuegos. El primero con el que te encontrarás es la reproducción de la fantástica recreativa de aporrear robots**





Pájaro enjaulado. Aquí tenemos a Brickster escapando con un helicóptero de la policía robado. Antes de perseguirle hasta su guarida, Pepper deberá recuperar todas las páginas de la Constructopedia que Brickster ha robado y esparcido a lo largo y ancho de las islas de Lego

COLEGAS DE PLÁSTICO

Todas esas horas jugando con el Lego en el estudio parece que han influido enormemente en el equipo de desarrollo. Los chicos y chicas de Silicon Dreams han decidido convertirse ellos mismos en habitantes de la isla Lego en el juego, así que, mientras deambules por las islas, tendrás la oportunidad de interactuar con la gente que en realidad creó el juego. Darren, el productor ejecutivo, tiene un aspecto bastante apuesto embutido en su elegante traje, sus gafas de sol y su perilla.

También uno de los programadores del equipo, Jeb Mayers, tiene un secreto inconfesable... ¡Era un antiguo colaborador en Londres de *PlayStation Magazine*! Tal como lo oyes. Lo cierto es que aún no hemos visto a Jeb en el juego, pero mantendremos los ojos bien abiertos para ver si localizamos a un monigote alto con una incipiente calvicie y una clara obsesión por todos los artilugios de tecnología punta...



L*ego Island 2* no es, tal como podrías pensar, un juego basado en la construcción de pequeñas casas y cuarteles de policía en una isla de plástico verde. Todo lo contrario. Se trata de una aventura completamente en 3D llena de esas figuritas de color que han mantenido a niños y niñas ocupados durante los últimos 50 años.

La acción tiene lugar en cuatro islas, cada una de ellas con su propio tema (doméstico, medieval, jurásico y espacial). Son lugares alegres y llenos de vida. Todos los personajes están dispuestos a detenerse para hablar un rato y siempre tienen una sonrisa y un saludo a punto para Pepper, el héroe del juego, mientras éste se pasea- Los vehículos y entornos interactivos demuestran que la compañía de juguetes no ha dejado de lado ese burdo sentido del juego.

Lego Island nunca llegó a PlayStation, pero fue bien recibido en el mundo de los PC, por lo que Lego Media ha encargado a los chicos de Silicon Dreams la tarea de hacer llegar una secuela al mercado de las consolas. El estudio de Oxford tiene un considerable pedigrí en cuestiones futboleras, ya que, entre otros, desarrolló las series de *World League Soccer* y *UEFA Champions League*.

Para prepararse, el equipo se esforzó al máximo. El productor ejecutivo Darren Drabwell nos lo explica. «Los chicos de Lego nos enviaron montones de material con el que jugar, y aún siguen enviándonoslo. Siempre es posible pillar a alguien en los estudios construyendo algún modelo de edificio la mar de raro. Lo cierto es que es un milagro que la gente de aquí trabaje.» El estudio está repleto de naves espaciales, coches de carreras y caballeros medievales encima de caballos de plástico.

Aunque el juego está enfocado claramente a un público menor de 12 años, se han mantenido los viejos valores de los juegos de aventuras. La historia te meterá en la piel de Pepper, un repartidor de pizzas montado en un monopatín que deberá enfrentarse al

«Los vehículos y entornos interactivos demuestran que Lego no ha dejado de



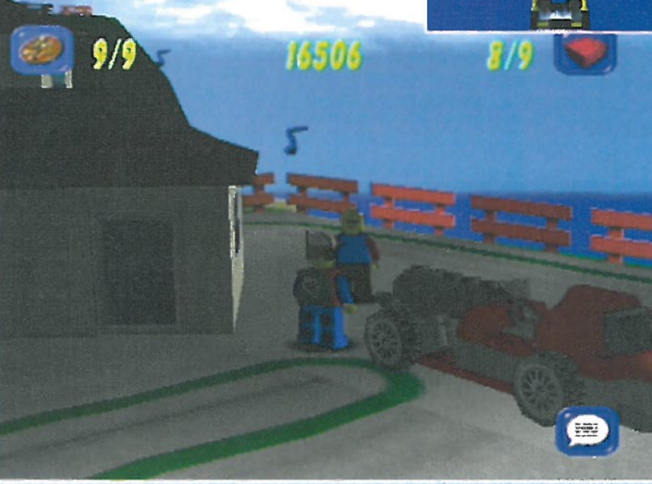




720. Pepper puede visitar el parque de *skate* en cualquier momento y practicar sus despampanantes acrobacias

malvado Brickster. Al poco rato de empezar el juego, Brickster escapa de la prisión de la isla y roba la Constructopedia, un libro en el que aparecen los planos de todas las construcciones de la isla. «Con las páginas esparcidas por las cuatro islas que conforman el mundo Lego, Pepper deberá viajar de uno a otro lado para localizarlas», nos explica Drabwell. Gracias a la exploración, las conversaciones con los habitantes y los retos basados en la habilidad, el juego debería suponer un estímulo lo suficientemente atractivo para los jugadores más jóvenes. Como en todo juego de aventuras que se precie, *Lego Island 2* está lleno de minijuegos (18 para ser más exactos). «Hemos hecho que los subjuegos sean parte de la historia para que no se convirtieran en algo ajeno», nos aclara Drabwell. «Así pues, si tienes que ir a un sitio diferente, ponemos un pequeño desafío en ese sitio para que la cosa resulte más interesante.» Los juegos van desde atracciones de feria hasta retos en los que tengas que bucear, conducir y volar. También hay un parque de patinaje escondido en la isla, en el que Pepper intentará (ojo, hemos dicho «intentará») emular a Tony Hawk. «También tienes la posibilidad de volver a los minijuegos accediendo al ordenador de la casa de Pepper, y así poder mejorar tus puntuaciones.» Las recompensas por completar con éxito los minijuegos (trofeos de oro, plata y bronce) se mostrarán en la repisa de la chimenea de Pepper.

Según Drabwell, el juego ha pasado por un riguroso test de jugabilidad antes de ser presentado al público. «Silicon tiene su propio equipo de *playtesters* trabajando en el juego y también lo prueban los chicos de Lego Media en Slough», nos dice. «Hemos intentado asegurarnos de que se trata de un producto de la más alta calidad.» O sea, que es de esperar que el perro no habrá masticado ninguna pieza ni el aspirador habrá engullido otra. La compañía hermana de Silicon Dreams, Attention To Detail (*Rollcage, Ducati World*) está trabajando actualmente en *Lego Racers 2* para PS2. ■





Deja volar la imaginación. Quizá el mejor sitio para ver el brillante y agradable paisaje de *Lego Island* es desde el cielo, donde dispondrás de una vista aérea de 360°

PERFIL

LOGO:	Silicon Dreams
NOMBRE:	Darren Drabwell
CARGO:	Productor ejecutivo
TRAYECTORIA:	Darren ha trabajado en muchos juegos diferentes, incluidos el *shoot 'em up Blast Radius* (para Psygnosis), *Creature Shock* y el título para PC *Dogs of War*
INFLUENCIAS:	Aparte de pasarse horas jugando con el Lego, Darren cita los juegos de *Crash Bandicoot* y *Spyro* como las mayores influencias de *Lego Island 2*. Para saber lo que no hay que hacer, cita *Noddy Playtime In Toyland*, «el peor juego de PlayStation que se haya hecho nunca», asegura Darren. Por suerte, aquí no llegamos ni a olerlo...

MÁS INFORMACIÓN

PÁGINA WEB:	www.media.lego.com
LOGO DEL JUEGO	 

lado ese sentido del juego que tanto aprecia»



Miniganas.)esear ciertas :osas cuando ienes en la cama los minipantallas uede acabar en rustración otal...

CUESTIÓN DE TAMAÑO

EL FUTURO HA LLEGADO CON LA MAYOR EXALTACIÓN DEL MINIMALISMO DESDE LA MINIFALDA. PILLA LA CANTIMPLORA Y PREPÁRATE PARA IRTE DE PICNIC: LA MINIPANTALLA PSONE YA ESTÁ AQUÍ



Primero fue la rueda, después llegó la máquina de combustión interna, y ahora la evolución ha dado el paso definitivo en lo que a locomoción se refiere. Sí; las nuevas minipantallas compatibles con PSone combinadas con la pequeña dama blanca nos permitirán disfrutar de los juegos de PlayStation en movimiento. Atrás quedan para siempre esos aburridos viajes en coche...

De hecho, los viajeros no serán los únicos en beneficiarse de esta revolución en juegos portátiles: todos los hijos de padres gruñones ya pueden ir preparándose para un cambio radical en sus vidas. En vez de pudrirse en su cuarto como un saco de patatas viejas, ahora podrán disfrutar de los videjuegos y del aire fresco al mismo tiempo. De hecho, la típica imagen del jugador *freak* encerrado en su habitación en pleno día pronto dará paso a una invasión urbana de entusiastas de todas las edades armados con su PSone. Las minipantallas, que se ajustan magníficamente a la parte posterior de la flamante nueva consola de Sony, se pueden conseguir por unos 25 talegos y son, sin lugar a dudas, el invento del año.

Si lo combinas con una batería recargable (echa un vistazo a la página 37), el combo PSone/minipantalla se convierte en algo totalmente portátil. Si encima te agencias la mochila especial que se está diseñando a tal efecto, ni siquiera tendrás que preocuparte de dónde lo llevas todo. Incluso en caso de que fallase la batería, el adaptador para automóviles que incluyen la mayoría de los modelos te permitiría transformar el coche en una sala recreativa ambulante. Estas preciosidades constituyen definitivamente —y con razón— los aparatitos más anhelados del 2001.

Como respuesta a esta demanda de movilidad sin precedentes, la lucha por diseñar estas pantallas se ha puesto al rojo vivo, y más si tenemos en cuenta que la versión oficial de Sony no estará disponible hasta poco antes ▶



Amplitud de miras. Con una minipantalla y una batería puedes ir a cualquier lugar y jugar a lo que quieras, y si tienes un colega que colabore, pues mejor que mejor

¡ADVERTENCIA OFICIAL! Si no usas un periférico Sony —minipantallas incluidas— la garantía de tu hardware quedará invalidada

de Navidad (véase página 38). Echa una ojeada a las páginas 32-37 para estar al tanto de lo último en pantallas que hay en el mercado, y vuélvete a regocijar la vista con las gafas Eye Trek, de Olimpus, que ya revisamos en *PSMag 51*. Si necesitabas una prueba de que PlayStation es un formato con mucha vida por delante, la portabilidad es decididamente la más concluyente. Las PSone se venden como rosquillas y las minipantallas contribuirán aún más a aumentar su popularidad. Por primera vez, los jugadores pueden disfrutar de juegos con una gran calidad visual sin tener que recluirse en un lugar a dos metros de la tele.

Está claro que los juegos portátiles no son nada nuevo y que las consolas de bolsillo llevan años de moda, pero este fenómeno nunca había experimentado tal avance en cuanto a la calidad de los juegos disponibles. Equipadas con un catálogo que incluye los mejores juegos del planeta, como *ISS Pro Evolution 2*, *Metal Gear Solid* y *Hawk's 2* (y casi mil más), las PSone portátiles se desmarcan de sus competidores y constituyen otro eslabón en la evolución de los medios interactivos. La energía que posee esta pequeña consola de Sony es tal que puedes pasarte horas y horas paseando en compañía de Gabe Logan o Yitán Tribal.

Las pantallas en sí miden poco más de un palmo y están pensadas para fundirse de manera sutil con la fantástica consola de tus sueños. Una minipantalla y una PSone vienen a pesar conjuntamente lo mismo que la antigua PlayStation, y probablemente son más fáciles de transportar. Cierto que ese color en tono bechamel rancia no les hace mucha justicia, pero sus curvas aerodinámicas las hacen tan apetecibles como un helado de vainilla en pleno agosto.

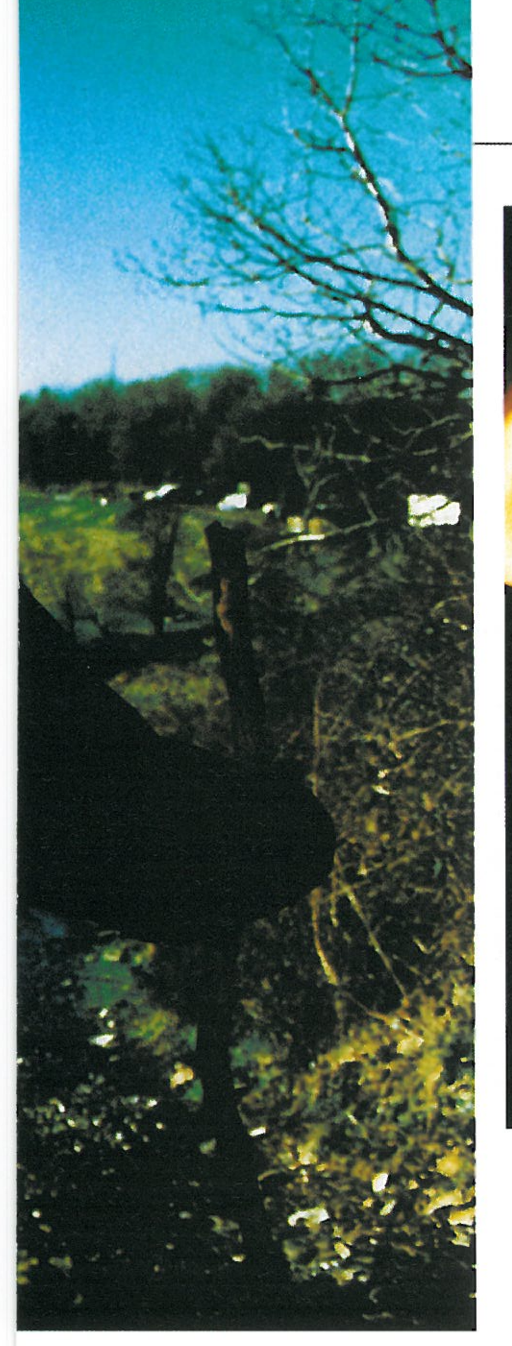
La verdad es que no consideramos exagerado describir las minipantallas PSone como el compañero de viaje perfecto. Y para todos aquellos que estén demasiado ocupados para encontrar un hueco de dos horitas para jugar, ahora tendrán la oportunidad de invertir el tiempo del trayecto al curro de una forma más didáctica: jugando, claro. Aceptémoslo de una vez, todo el tiempo que pasamos en autobuses, trenes o en el coche de algún colega para ir al trabajo son horas perdidas. Así que

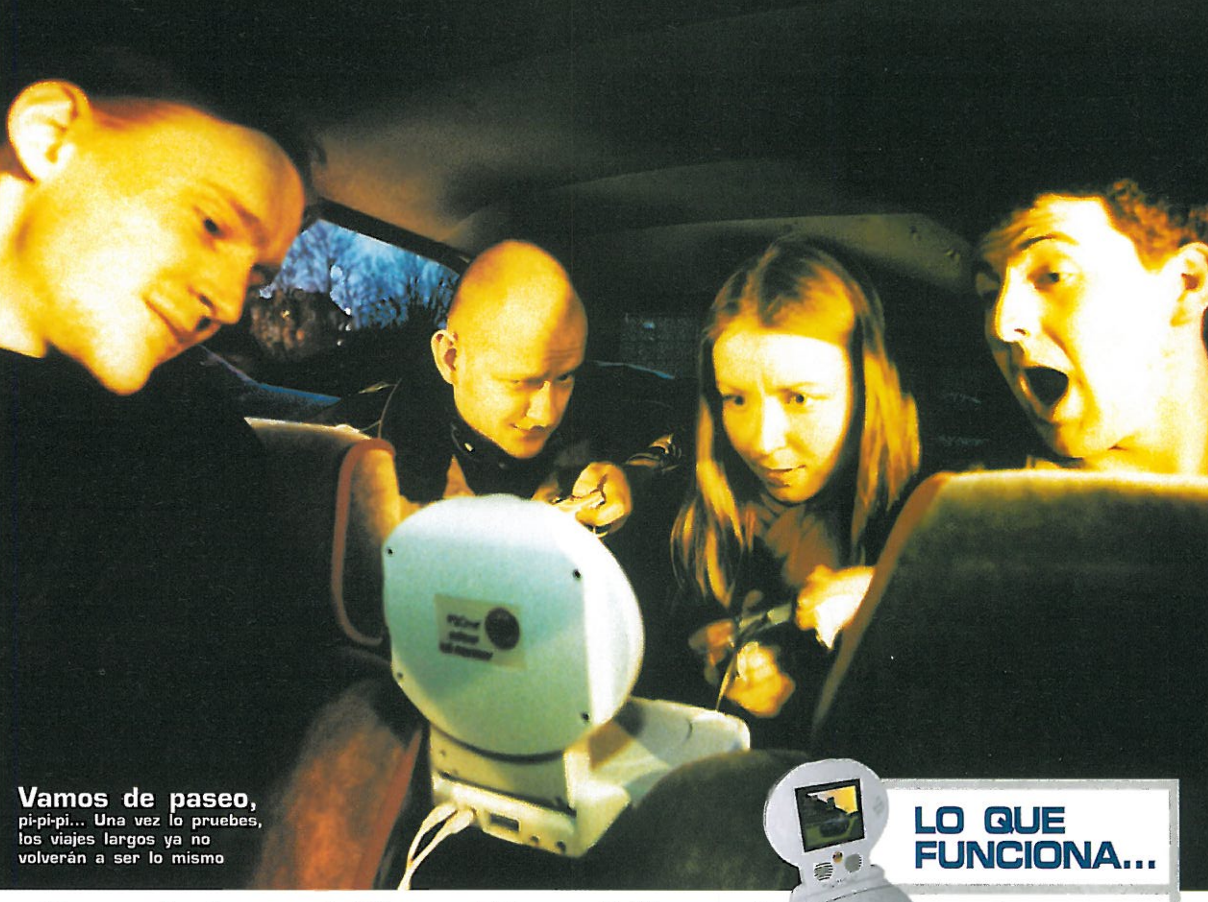
CONSEJOS PRÁCTICOS

PARA PAPÁS Llévate la pantalla al retrete y pasa del periódico. O, mejor todavía, enséñale a Milú a ir a por ella y así no tendrás que mover el trasero y podrás disfrutar de cada instante transcurrido con el Sr. Roca.

PARA BEATAS COMPULSIVAS La próxima vez que vayas a misa, llévate una falsa Biblia de tamaño DIN-A4 y camufla la minipantalla dentro. ¿A alguien le apetece una partidita de *Populous: El principio*?

PARA ESPOSAS Manda a tu cónyuge a tomar viento fresco con su nueva pantallita y hazte tú con el poder del mando televisivo, para así poder babear a tus anchas con el pollo a la cerveza de





Vamos de paseo, pi-pi-pi... Una vez lo pruebes, los viajes largos ya no volverán a ser lo mismo

«Pasa de leer el *Cinco Días*, aflójate el nudo de la corbata y dedícate a algo más productivo: diviértete un rato con estos magníficos videojuegos»

pasa de leer el *Cinco Días*, aflójate el nudo de la corbata y dedícate a algo más productivo: diviértete un rato con estos magníficos videojuegos. Haznos caso: ir en tren a todo trapo jugando a *Gran Turismo 2* mola mucho más que intentar adivinar los resultados del fútbol en el periódico del vecino.

Piensa en lo que podrías lograr en una hora de viaje al trabajo: desbloquear un par de coches nuevos en *Gran Turismo,* pasarte un nivel entero de *Medal Of Honor Underground* o terminarte *Tekken 3* un par de veces para tener acceso a nuevos personajes. Y si te pusieras un par de gafas Eye Trek. de Olympus, la abstracción ya sería total. Imagínate ese viaje infernal en el que acabas compartiendo vagón con una pandilla de tarugos borrachos. Estas gafas tecnológicas son la manera ideal de aislarte de tus indeseables compañeros de viaje. Te cubren los ojos y despliegan una mega-pantalla que probablemente sea el doble de grande que la tele de tu casa, pudiendo disfrutar de títulos tan apoteósicos como *Alien Resurrección* de la manera en que fueron concebidos para jugar: ¡en plena cara!

Por supuesto que el fenómeno de las minipantallas es algo más que un mero medio que justifica el fin, un método de aprovechar horas que se habrían perdido entre fantasías y ensoñaciones. Es una manera genial de pasar el rato y punto. ¿Por qué no largarse tan ricamente al campo, buscar un lugar bien tranquilo, abrir una lata de refresco y jugar al aire libre a *Everybody's Golf 2*? O bien podrías hacer una escapadita a la playa por vacaciones y disputar un torneo de *FIFA,* dándote un bañito entre partido y partido.

Recuerda, si hubieras tenido que jugar en movimiento con la PlayStation, habrías acabado hecho polvo a poco de cargar con la tele. Y no hubiera sido fácil dar con un colega lo suficientemente idiota (o lo suficientemente fuerte, puesto el caso) como para seguirte con un generador de 3 metros a cuestas. No; hoy en día todo lo que necesitas es un lujazo de PSone, una pantalla plegable y un *pack* de batería mínimo. Ah, y por cierto, el verano está a la vuelta de la esquina... ■



PARA NOVIOS



La próxima vez que te arrastre con ella de compras, instálate junto a los probadores y diséñate un par de niveles con el Editor de parques de *Tony Hawk's 2* mientras tu chica se prueba tropecientos modelitos. Además, así te abstienes de inspeccionar en la sección de ropa interior femenina.

Arguiñano. O retírate al dormitorio para jugar una partida de *Fear Effect 2* mientras tu chorvo tararea a base de eructos la sintonía de la Champions League.

LO QUE FUNCIONA...

...y lo que no. Los diez mejores y los diez peores videojuegos para jugar en una minipantalla.

¡LLÉVATELOS!

- ***Tony Hawk's 2*** *(PSMag 46)*
- ***Gran Turismo 2*** *(PSMag 38)*
- ***Formula 1 2000*** *(PSMag 46)*
- ***ISS Pro Evolution 2*** *(PSMag 52)*
- ***FIFA 2001*** *(PSMag 49)*
- ***Bust-A-Move 4*** *(PSMag 25)*
- ***Tekken 3*** *(PSMag 21)*
- ***Everybody's Golf 2*** *(PSMag 43)*
- ***Manager de Liga 2001*** *(PSMag 52)*
- ***Metal Gear Solid*** *(PSMag 28)*

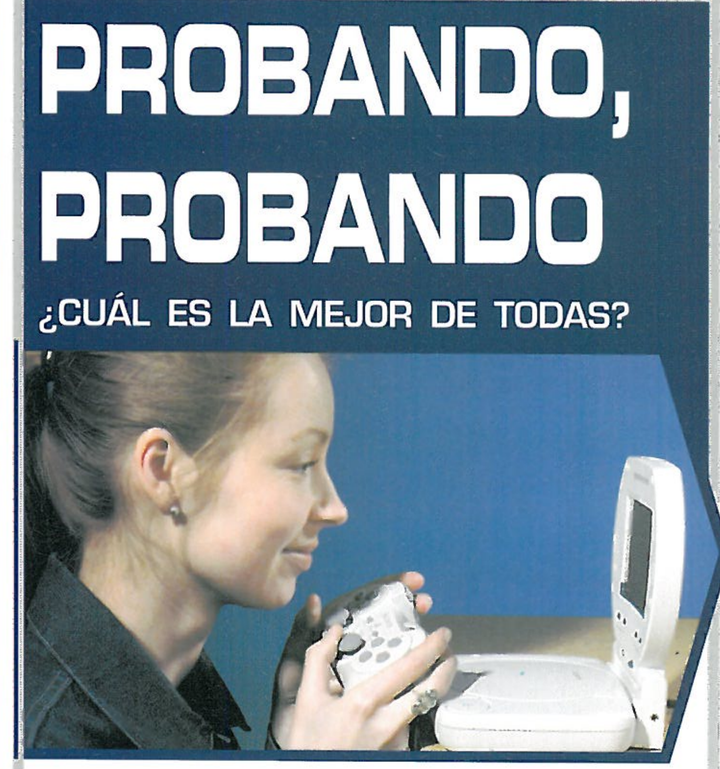
¡DÉJALOS EN CASA!

- ***GTA*** *(PSMag 15)*
- ***Micro Maniacs*** *(PSMag 40)*
- ***Final Fantasy IX*** *(PSMag 51)*
- ***Broken Sword II*** *(PSMag 13)*
- ***Time Crisis: Op. Titán*** *(PSMag 52)*
- ***Populous: El principio*** *(PSMag 29)*
- ***Smash Court Tennis*** *(PSMag 3)*
- ***Tomb Raider Chronicles*** *(PSMag 48)*
- ***Madden NFL '98*** *(PSMag 13)*

PASA LA PÁGINA PARA ECHAR UN VISTAZO A NUESTROS ANÁLISIS DE LAS MEJORES MINIPANTALLAS

PROBANDO, PROBANDO

¿CUÁL ES LA MEJOR DE TODAS?



Hemos probado cinco pantallas y realizado una investigación exhaustiva. Hemos utilizado cinco juegos con cada modelo (*Railroad Tycoon, Smackdown 2, Tony Hawk's 2, Colin McRae 2.0* y *Quake II*) en distintos lugares.

Algunas pantallas, a pesar de haber sido lanzadas por compañías diferentes y con nombres diferentes, resultan ser las mismas. De las cinco, los modelos de Redant y Thrustmaster son idénticos, al igual que ocurre con los de Netac y Wild Things. Para evitar repeticiones, hemos hecho una crítica conjunta de las pantallas que son idénticas.

La distancia de visión óptima es de unos 20 cm para todas las pantallas. Si te alejas más, te será muy difícil distinguir la imagen; si te acercas más, te dolerán los ojos.

La mejor manera de ver la pantalla es situándola a la altura de los ojos, sin tener que estirar el cuello, y la mejor forma de jugar es sentado en una silla con la pantalla encima de la mesa. Otro dato a tener en cuenta es que algunas pantallas sólo se ven bien de frente, ya que al mirarlas desde otro ángulo la imagen queda cubierta por una capa borrosa. Por regla general, estas pantallas son ideales para un solo jugador, y no tiene mucho sentido usarlas para modo multijugador.

NOTA: Ninguna pantalla funciona con los modelos antiguos de PS1 o con PS2, debido a las clavijas fijas.

CRITERIOS DE LAS PRUEBAS

Información general: Aquí es donde nos liamos a hablar de la pantalla, y comentamos de manera general lo buena, mala o fea que es.

Calidad de imagen: Teniendo en cuenta el tamaño de los monitores y la cantidad de acción y de texto que aparecen en pantalla, todo a un tiempo, ésta es, sin duda, la categoría más importante. Analizamos el color, la definición y la claridad.

Durabilidad: ¿Sólida y robusta, o endeble y delicada?

Sonido: Algunas soportan bien una amplia gama de sonidos, mientras que otras suenan como un cuarto lleno de ratones histéricos.

Relación calidad-precio: ¿Una Vega Trinitron del tamaño de un zapato o una porquería de reloj-digital-con-juego-incorporado que encima vale 25.000 ptas.? A tenor de como se cotizan estas monadas, algunas suponen claramente una mejor inversión que otras.

Características: Algunas te permiten enchufar un adaptador AV, algunas admiten reproductor DVD, mientras que otras ni siquiera disponen de entrada para los auriculares. Vemos lo positivo y negativo de cada una.

Conclusión: La puntuación final de la pantalla. No es una media aritmética. Una pantalla puede ofrecer un sonido pésimo, pero si tiene una resolución fuera de serie, obtendrá buena nota.

Si estás colgada... puedes irte a jugar a cualquier sitio (siempre que dispongas de una batería que acompañe a la pantalla)

THRUSTMASTER/REDANT PS568

THRUSTMASTER: ■ **PRECIO: 29.990 ptas. aprox.** ■ **DISPONIBLE: Sí** ■ **CONTACTO: 902 11 80 36** ■ WEB **www.es.thrustmaster.com**

■ **A DESTACAR: Sonido y brillo ajustables, admite PAL o NTSC, funciona con el adaptador de red de PSone, puerto de salida AV, conexión para auriculares**

La XL Screenmate, de Thrustmaster, es una joya de pantalla de 5 pulgadas que queda que ni pintada cuando la acoplas a tu PSone. Funciona utilizando el adaptador de red de PSone (o sea, que sólo necesita un cable), es ligera y duradera, y se atornilla a la parte posterior de tu PSone para que quede bien fijada.

Al igual que la mayoría de los monitores de pantalla plana más grandes, tienes que ver la imagen de frente, ya que si no ésta pierde algo de color, aunque es lo bastante visible desde el lateral como para jugar incluso en modo multijugador. La verdad es que conseguimos ingeniárnoslas para disfrutar al máximo de una partida de *Quake II* para cuatro jugadores; la resolución de la pantalla permite ver las armas y a los demás jugadores respetando los escenarios. La XL Screenmate, sin embargo, no obtuvo tan buenos resultados con *Railroad Tycoon*, donde el texto apenas resultaba legible. Aun así, es la que cuenta con mejor resolución y lo cierto es que jugar con *Colin McRae 2.0* es una pasada: nítida, definida y con una buena reproducción de color. *Tony Hawk's 2* también se ve estupendamente, y en la pantalla los detalles se aprecian hasta el punto de permitirte ver esos *pick-ups* colocados con tanta puñetería. El sonido que sale de los altavoces que lleva integrados la pantalla es algo metálico, pero su definición en estéreo es razonable y la reproducción es bastante aceptable si se escucha a través de unos auriculares decentes.

«Redant planea el lanzamiento en los próximos meses de una nueva versión de 5'6 pulgadas. Ten en cuenta que costará un pelín más de pasta...»



REDANT PS568

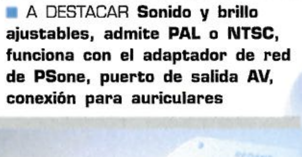
■ PRECIO **30.000 ptas. aprox.**

■ DISPONIBLE **Sí**

■ CONTACTO **(+00 44) 870 458 1688**

■ WEB **www.redant.com.tw**

■ A DESTACAR **Sonido y brillo ajustables, admite PAL o NTSC, funciona con el adaptador de red de PSone, puerto de salida AV, conexión para auriculares**





La Screenmate (derecha) y la Redant (izquierda) son exactamente la misma pantalla, pero la compañía Redant ya planea lanzar una versión actualizada

VEREDICTO

■ IMAGEN: Muy buena resolución, incluso para el modo multijugador. No dispone de regulador de color, pero cuando la imagen tiene esta calidad, ¿para qué lo quieres? **9**

■ SONIDO: Un poco metálico a través de los altavoces integrados, pero enchufa un par de auriculares decentes y podrás disfrutar de la banda sonora de *Tony Hawk's* **7**

■ DURABILIDAD: Robusta y resistente a los viajes, pero los reguladores de brillo son un poco chapuceros: no existe una verdadera gradación entre claro y oscuro **7**

■ CALIDAD-PRECIO: No rebosa características destacables, pero con una gran imagen, un sonido aceptable y otras cualidades, resulta una excelente compra **8**

■ CONCLUSIÓN: Una pantalla sólida, clara y con una buena resolución. Ofrece un sonido aceptable y te ahorras tener que lidiar con una maraña de cables



WILD THINGS/NETAC

WILD THINGS: ■ PRECIO: 25.000 ptas. aprox. ■ DISPONIBLE: Sí ■ CONTACTO: (+00 44) 292 075 5774 ■ WEB www.wild-things.co.uk

■ A DESTACAR: Reguladores de color, contraste, volumen y brillo, adaptador para el encendedor del coche, entrada AV, conexión para auriculares

Esta pantalla de 4 pulgadas viene cargada de posibilidades. Puedes regular las mismas cosas que regularías en una tele. Pero aquí se acaba la cosa.

La imagen se ve borrosa y es difícil de distinguir, lo que hace que sea imposible jugar a juegos con mucho texto como *Railroad Tycoon*. Las letras pequeñas resultan ilegibles, e incluso las grandes cuestan bastante de leer. La imagen parpadea continuamente, y la pantalla está surcada por una serie de líneas que se superponen al juego y que suponen un engorro constante. La pantalla se ve bien en un juego de carreras con buenos gráficos como *Colin McRae Rally 2.0*, pero incluso aquí las líneas molestan.

Los cuatro altavoces son horrorosos, y apenas si tienen graves. Noticias no muy halagüeñas para un periférico que necesita dos adaptadores de red, a no ser que se utilice con el adaptador para coche que incluye o con el *pack* de batería.

«Un nuevo modelo que prepara Netac incluirá un menú en pantalla para realizar ajustes en la misma y una barra estabilizadora para que el monitor pueda sostenerse por sí solo»

NETAC

■ PRECIO **29.900 ptas.**

■ DISPONIBLE **Junio**

■ CONTACTO **93 485 45 53**

■ A DESTACAR **Reguladores de color, contraste, volumen y brillo, adaptador para el encendedor del coche, entrada AV, conexión para auriculares**

El modelo de Wild Things (derecha) y el de Netac (izquierda) son idénticos exceptuando los logotipos y el precio de venta al público, ya que el de Netac sale un poco más caro

VEREDICTO

■ IMAGEN:	Borrosa y parpadeante, por lo que no resulta adecuada para juegos oscuros. El texto es casi siempre ilegible	5
■ SONIDO:	Lleva cuatro altavoces, ¿pero qué sentido tiene cuando el sonido es tan malo? No mejora ni con auriculares	5
■ DURABILIDAD:	Bien diseñada y resistente. Cuando la saques por ahí ten en cuenta que puede resultar un tanto pesada	8
■ CALIDAD-PRECIO:	5/10 para la versión de Wild Things, y 2/10 para el modelo de Netac, ya que cuesta más pelas y ofrece el mismo producto	5

■ CONCLUSIÓN: Puede que incluya más botoncitos y pijaditas que la mayoría, pero esta pantalla se queda corta en todo lo demás. Mejor comprarse otra.

5 SOBRE **10**

UNIDAD MÓVIL

DESCUBRIMOS IMÁGENES ÚNICAS DE UN JUGADOR MÓVIL EN 1995



La PlayStation acaba de aterrizar en nuestras vidas y nuestro intrépido aventurero Florencio Pelotillas camina penosamente hacia el instituto con una panda de serviciales colegas



En un momento de concentración suma, nuestro héroe adopta una pose Tekken mientas sus lacayos se resienten de tanto acarrear de un lado para otro este televisor años sesenta

BIG BEN INTERACTIVE

■ **PRECIO:** 24.000 ptas. aprox. ■ **DISPONIBLE:** Sí ■ **CONTACTO:** (+00 44) 199 270 7400

■ **A DESTACAR:** Adaptador de color, dos salidas para altavoces, adaptador para el encendedor del coche

La tapa de esta pantalla es, probablemente, la más llamativa de todas, pero la exquisitez del diseño oculta una carencia de extras, como una toma para los auriculares, por ejemplo.

Esta pantalla de poco menos de 4 pulgadas es bastante más pequeña que la de Redant/Thrustmaster y, por desgracia, la calidad de imagen también es mucho peor. Al disponer sólo de reguladores de color, brillo y volumen para entretenerte, no puedes controlar mucho la resolución de la minipantalla, si bien por suerte los efectos parpadeantes se limitan a las pantallas de carga.

Deberías evitar la utilización de juegos que contengan pequeños iconos y textos con letra diminuta —como *Railway Tycoon*—, ya que la imagen queda convertida en una amalgama de puntos que prácticamente imposibilita distinguir la mitad de lo que aparece en pantalla sin dejarte los ojos en el intento. El hecho de que este modelo cuente con una única opción de brillo hace que los juegos se vean o muy oscuros o un pelín descoloridos.

Pese a ser una mejor alternativa que la de Wild Things/Netac —y dotada de manera similar con un adaptador para el encendedor del coche— la pantalla de Big Ben está muy por debajo del excepcional monitor de Thrustmaster/Redant, ya que no cumple con las expectativas en cuanto a calidad de imagen. Toda una lástima, porque es un periférico la mar de cuco.

«En breve, se espera que llegue un nuevo lote de pantallas que incluirán una salida AV por el mismo precio»

La vista posterior permite apreciar que esta pantalla es toda una monada

El monitor de Big Ben es de lo más elegante, pero su resolución deja mucho que desear

VEREDICTO

■ IMAGEN:	Pese a ser algo borrosa, la calidad de pantalla es respetable, aunque se resiente de su reducido tamaño	6
■ SONIDO:	La pantalla proporciona un sonido excelente, pero la falta de entrada para auriculares es una pega importante	7
■ DURABILIDAD:	Es, sin duda, bastante resistente, pero este diseño tan moderno no oculta la falta de botones	6
■ CALIDAD-PRECIO:	Dejémoslo en un…	6

■ CONCLUSIÓN: Al contar con una calidad de imagen mediocre y un buen sonido, la Big Ben Interactive no es una mala pantalla. Tampoco es la mejor, ni mucho menos.

6 SOBRE **10**


Los pobres lacayos de Sir Pelotillas ya no aguantan más, y mientras Florencio sonríe a la cámara se produce una revuelta campesina...


La frustración del pobre Florencio se hace evidente. Mientras, sus esbirros se alejan en la distancia no sin antes dedicarle un adiós cargado de ironía a su antiguo amo


La desesperación se apodera finalmente de este pionero y acaba implorando a sus colegas que no le abandonen en su gesta. Hoy, este televisor sigue todavía allí...

El jugador que todos llevamos dentro. Los viajes en tren, las reuniones de negocios, las cenas... Todo puede resultar más animado intercalando una partidita rápida de *Tony Hawk's 2*

TABLA COMPARATIVA

						
	REDANT	**THRUSTMASTER**	**NETAC**	**WILD THINGS**	**BIG BEN INTERACTIVE**	**OLYMPUS EYE TREK**
PRECIO	30.000 ptas.	29.990 ptas.	30.000 ptas.	25.000 ptas.	24.000 ptas.	114.500 ptas.
DISPONIBLE	Sí	Sí	Junio	Sí	Sí	Sí
CONTACTO	(+00 44) 870 458 1688	902 11 80 36	93 485 45 53	(+00 44) 292 075 5774	(+00 44) 199 270 7400	91 375 56 00
WEB	www.redant.com.tw	www.es.thrustmaster.com	No	www.wild-things.co.uk	No	www.eye-trek.com
DIÁMETRO DE PANTALLA	128 mm (5 pulgadas aprox.)	128 mm (5 pulgadas aprox.)	101 mm (4 pulgadas aprox.)	101 mm (4 pulgadas aprox.)	99 mm (4 pulgadas aprox.)	Pantalla panorámica de TV de 52 pul.
PESO	404 g	404 g	444 g	454 g	470 g	90 g (280 g con la batería)
ENTRADA PARA AURICULARES	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
ADAPTADOR PARA COCHE	No	No	Sí	Sí	Sí	No
SALIDA AV	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
UN SOLO ADAPTADOR DE RED	Sí	Sí	No	No	Sí	No
ALTAVOCES	2	2	4	4	2	2
PAL Y NTSC	Sí	Sí	No	No	No	No
A FAVOR	Pantalla grande; admite juegos para dos jugadores	Pantalla grande; admite juegos para dos jugadores	Muchas opciones y bien diseñada	Muchas opciones y bien diseñada	Es un periférico de diseño	Imagen enorme, sonido increíble
ENCONTRA	Altavoces integrados mediocres	Altavoces integrados mediocres	Mala calidad de imagen y sonido. Cara	Mala calidad de imagen y sonido. Cara	Calidad de imagen mediocre	Antisocial. Algo carillo
VEREDICTO	7 SOBRE 10	7 SOBRE 10	5 SOBRE 10	5 SOBRE 10	6 SOBRE 10	9 SOBRE 10

OLYMPUS EYE TREK

■ PRECIO: 114.500 ptas. ■ DISPONIBLE: Sí ■ CONTACTO: 91 375 56 00 ■ WEB: www.eye-trek.com

■ A DESTACAR: Contraste, brillo, definición y color regulables, potenciador de graves, auriculares incluidos, batería recargable, compatible con DVD y PS2

Las gafas Eye Trek suponen una alternativa diferente a las minipantallas. Son menos sociables, pero más cañeras. Vienen equipadas con monturas ajustables, así que si no estás satisfecho con el efecto inicial de las gafas, puedes ir regulándolas hasta que lo estés.

A pesar de que al principio resulta un tanto desconcertante ver la pantalla a tan sólo dos centímetros de tus ojos, pronto te acostumbrarás a estas gafas. La calidad de imagen es genial y el texto, por pequeño que sea, se puede leer. Hasta *Railroad Tycoon*, con su texto diminuto, es fácilmente legible. Por desgracia, las gafas son unipersonales, así que despídete de los juegos para dos jugadores. Y si usas gafas, no acaban de ajustarse bien.

La calidad de sonido es excelente. Las gafas utilizan auriculares en vez de altavoces, y son de óptima calidad. La estridente música de *Tony Hawk's 2* nunca ha sonado así de bien. También puedes ajustar el potenciador de graves para que esos ruidos sordos que produce el crujido de los huesos de tu *skateboarder* al caer al suelo suenen mucho más impactantes.

Las únicas pegas con las que topamos son relativas a la salud. Utilizamos las gafas durante más de hora y media, y nos dimos cuenta de que el ligero mareo y el picor de ojos que producen representan un problema. Sin embargo, mientras actúes de manera responsable no deberías tener ningún problema para evitarte unas jaquecas del tamaño de las cataratas del Niágara.

VEREDICTO

■ IMAGEN:	Claras y nítidas, las imágenes se precipitan sobre tus pupilas como si tuvieras una pantalla de televisión pegada a la frente	9
■ SONIDO:	No hay altavoces, así que si no te gusta usar auriculares, mala suerte. Si te va el rollo, la calidad es bestial y en estéreo	9
■ DURABILIDAD:	Aunque pesa poco, es bastante endeble. Los auriculares, sin ir más lejos, suponen un problema, porque son delicados	6
■ CALIDAD-PRECIO:	Muchas opciones y puede usarse con un reproductor DVD, aunque cuesta cuatro veces más que una minipantalla	5

■ CONCLUSIÓN: A pesar de que Eye Trek sea tan caro como ligero, la calidad de imagen y sonido que produce es innegable



PERIFÉRICOS

Wild Things está a punto de lanzar toda una gama de periféricos en los próximos meses, que incluirá el crucial paquete de batería (7.000 ptas. aprox.), así como unos auriculares y una lente de aumento. También saldrá a la venta una mochila que te permitirá guardar todos los cachivaches, abrir la tapa y empezar a jugar, todo ello con total movilidad si utilizas un *pack* de batería. Redant también prevé el lanzamiento de una mochila que se ajuste a su pantalla.







El día menos pensado... lo pasarás solo en compañía de tu PSone

PSMAG RECOMIENDA

Elegir la pantalla adecuada es vital, ya que estos aparatitos no son precisamente baratos (a pesar de que algunos costarán menos si las tiendas los venden por debajo del precio recomendado). El Eye Trek es, por descontado, el mejor periférico —por la calidad de imagen, sonido, peso y demás características—, pero vale la friolera de 114.500 ptas. y, a no ser que vayas sobrado de pasta, resulta demasiado caro. A pesar de que la pantalla de Wild Things/Netac tiene una calidad de imagen bastante pobre, incluye un adaptador para automóviles y podrá disponer de una amplia gama de periféricos adicionales. Pero cuando se trata de jugar a nuestros juegos favoritos lo principal es la calidad de imagen, y aquí hay un solo ganador. Puede que sea más caro y carezca de accesorios, pero ofrece mejor jugabilidad que ningún otro...

RECOMENDADO: THRUSTMASTER/REDANT

PANTALLA OFICIAL

Cuando el año pasado apareció la PSone original, Sony desveló imágenes tentadoras de esta joya con una pantalla enganchada a su parte trasera. Esa pantalla, nos dijeron, estaría lista en primavera. Como puedes ver, eso no ha sido así, y lo peor es que mientras que los jugadores japoneses dispondrán del accesorio más flipante de Sony de cara al verano, nosotros tendremos que esperar hasta justo antes de Navidad.

¿Podría ser que, tras haber anunciado el lanzamiento de una pantalla de tan sólo 4 pulgadas, los científicos de Sony hayan retornado al laboratorio para crear un minimonitor portátil con un tamaño capaz de combatir contras las pantallas no oficiales que rondan las 5'6 pulgadas? Esperemos que así sea. Hasta el momento, Sony se ha mantenido inflexible a la hora de dar el más mínimo detalle, negándose incluso a revelar cuál será el tamaño o el precio de la pantalla. Un representante de Sony nos explicó que «al igual que cualquier otro periférico oficial de Sony, será muchísimo mejor en cuanto a calidad y relación calidad-precio». Seguimos a la espera, y mientras esperamos, reflexionamos...

LO QUE NOS GUSTARÍA VER

La pantalla oficial tendrá que ser una verdadera maravilla si espera superar los defectos de las mejores pantallas, así que hemos diseñado una lista perfecta para que se la estudien las mentes pensantes responsables del fenómeno PlayStation.

Contenidos de la caja:

- Minipantalla
- Un único adaptador de red
- Paquete de batería recargable para permitir que sea realmente portátil
- Adaptador para el encendedor del coche para combatir el aburrimiento durante los viajes
- Auriculares Sony para subir un punto el sonido
- Panel de aumento para hacer que la imagen sea aún mayor

La pantalla:

- Menús en pantalla para evitar incómodos botones y poder manipular la imagen con precisión
- Pantalla más grande que la del próximo monstruo de Redant de 5'6 pulgadas, sin que ello suponga perder calidad de imagen
- Cuatro altavoces magistrales
- Calidad de pantalla capaz de permitir la opción multijugador
- Tapa sólida y ligera para facilitar su transporte





guantazos/**embestidas**/aparta/**que**/voy

Distribuidor: Virgin
Fabricante: SNK
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

Fatal Fury Wild Ambition

O CÓMO LANZARSE SIN MIEDO A LA PALESTRA DE LAS TORTAS Y LOS PORRAZOS...

DALE QUE TE PEGO



Tienes 14 personajes entre los que escoger (además de un par de malos ocultos), así que dispones de un montón de jóvenes combativos de los que echar mano. Aprender a manejar uno de los personajes nuevos no es demasiado complicado, ya que los controles son los mismos para todos.



ENERGÍA AL LÍMITE



Tu medidor de energía aumenta con el tiempo. Cuando llegue al máximo, puedes desencadenar toda tu «furia fatal» en un formidable torrente de potencia golpeadora. Es un ataque de corto alcance, pero extremadamente devastador.

¿EL SEXO DÉBIL?



Ya desde el primer *Street Fighter* hemos presenciado a jóvenes y ágiles damiselas niponas dándole una lección de buenos modos a corpulentos luchadores masculinos. *Fatal Fury* no es ninguna excepción, como nos demuestra aquí la joven Mai.

¿QUÉ HAY DE LO MÍO?



Aunque la trama de *Fatal Fury* se centra en Terry y Andy, cuyo padre fue derrotado por el temible jefe del crimen organizado, Goose Howard, cada uno de los 14 luchadores desempeña un importante papel en la historia.

CONSEGUIR VENTAJA

Al igual que en *Street Fighter* (y que en todos los *beat 'em up* posteriores), en *Fatal Fury Wild Ambition* aparecen personajes capaces de lanzar ataques a distancia. Estos ataques pueden realizarse con cadenas, con rayos de energía o incluso con abanicos, tal y como se ve en la imagen de la izquierda



Habría que ser un genio para intentar mejorar los *Tekken* y *Street Fighter* de este mundo. La calidad, la profundidad y la complejidad de los combos del *beat 'em up* actual han alcanzado tal grado que competir contra ellos —y esperar vencerles— es cosa de tontos (o de iluminados). No hay término medio.

Y a tenor de lo visto con esta *beta*, *Fatal Fury* va a tener que ponerse las pilas si quiere erigirse como un contendiente serio. La verdad es que tampoco es que sea tan malo: los gráficos son en plan dibujos animados y la acción se desarrolla a un ritmo frenético. Hay una gran variedad de personajes para escoger, desde atacantes veloces aunque débiles hasta corpulentos personajes más cercanos a un muro de ladrillos. Cada uno de ellos tiene sus propias habilidades y movimientos.

Fatal Fury, que se basa en una serie de *mangas* y *animes*, también llegó a salir en la ya difunta Neo Geo, pero está por ver si sobrevivirá a la transición de un juego para portátil en 2D a otro para PlayStation en 3D. Como mínimo, un juego que tiene unos personajes con nombres como «Ganso Howard» y «Pato Rey» bien merece un vistazo...

«Los gráficos son en plan dibujos animados y la acción se desarrolla a un ritmo frenético»

PSMag OPINA

LO MEJOR
- Unos honrosos precedentes
- Estilo *anime*
- Catorce personajes

LO PEOR
- Un poco lento
- ¿Sistema de juego en 2D?
- Movimientos simples

PREVIO AVISO

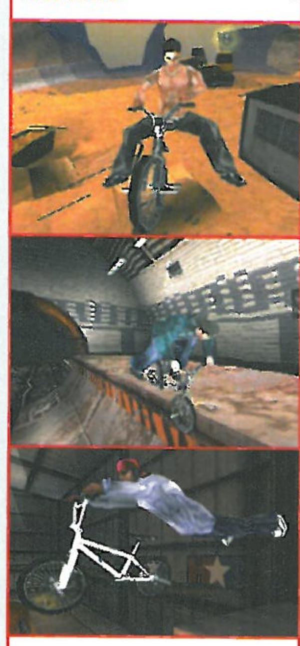
Si no se le presta una mayor atención, *Fatal Fury* puede resultar demasiado anticuado como para ser divertido. Ahora mismo es un pelín demasiado lento y agarrotado, lo que le acerca más a un *Street Fighter 2* que a un *Tekken 3*, pero nos reservamos la opinión final hasta que veamos el producto definitivo.

Distribuidor: Proein
Fabricante: Activision / RuneCraft
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

Mat Hoffman's Pro BMX

SI TE CAÍAS SOBRE CUATRO RUEDAS, YA VERÁS CON SÓLO DOS

DEPORTISTAS REALES



Aunque Mat Hoffman es quien da nombre al juego, en *Mat Hoffman's Pro BMX* aparecen todas las grandes estrellas de este deporte: Joe Kowalski, Mike Escamilla, Cory Nastazio... ¿Cómo? ¿Que no les conoces? Qué ignorante...

¿CÍRCULO O CUADRADO?



Como en los títulos de Tony, aquí podrás realizar acrobacias usando los pies o las manos. Lo que ocurre es que, con una bici, las locuras con las piernas son mucho más espectaculares. Todo el mundo sabe soltarse de manos con una bici... ¿no?





YO HAGO QUE ESTO LUZCA

El sistema de puntuación por acrobacias es el de cualquier *Tony Hawk*: el movimiento puntúa más cuanto más tiempo lo mantienes y más si lo haces girando en el aire; y más, si no lo has repetido.



TA TÓ CONTROLAO

Si conoces algún *Tony Hawk's Pro Skater*, los obstáculos de este juego no serán tal cosa para ti: cráteres, «us», rampas, barandillas... Ya sabes qué hacer con todas esas cosas, ¿verdad?



Nunca imaginarías cuántas cosas tienen en común *Mat Hoffman's Pro BMX* y *Tony Hawk's Pro Skater*. Lo primero, el título: con el nombre de un deportista famosísimo en su entorno, pero desconocido para la mayoría de los mortales (pobres ignorantes que apenas alcanzamos a recordar los apellidos de nuestros futbolistas preferidos).

Lo segundo, el motor gráfico: *MH Pro BMX* está basado en el motor gráfico del primer *Tony Hawk's*, con alguna que otra mejora pero sin alcanzar la calidad del segundo juego de Tony. Lo tercero, el control: idéntico, con ○ para hacer acrobacias con las piernas y □ para realizarlas con los brazos. Lo cuarto, el editor de niveles, para que crees tus propios parques y los guardes en la tarjeta de memoria. Lo quinto, la física. Lo sexto, los movimientos. Lo séptimo... ¿de verdad hace falta que sigamos?

Mat Hoffman's Pro BMX es un *Tony Hawk's* con bici, literalmente. Las mejores estrellas de este deporte, un montón de bicis disponibles, decenas y decenas de movimientos, acrobacias propias de cada deportista, un modo Career con objetivos que cumplir para desbloquear los niveles siguientes... Desde luego, si te gustaron los títulos de Tony, es absolutamente imposible que *MH Pro BMX* te disguste.

¿Y qué hay de las bicis, qué sensación produce hacer el loco con una bici en lugar de un monopatín? Una fabulosa sensación, desde luego. Pero quizás no tan fabulosa como la que experimentábamos con aquellas cuatro minúsculas ruedas pegadas a una tablita de madera... Una bici se controla con manos y pies, da una mayor sensación de «seguridad». Tendrás que hacer mucho el loco con ella para rebosar adrenalina por las orejas, como te sucedía al ejecutar un Japan Air de 720° en *Tony Hawk's Pro Skater*. Puede que a las bicis les falte ese toque de temeridad tan propio del *skate*, ¿no crees? ■



LO MEJOR
- El motor gráfico de *Tony Hawk's Pro Skater*
- Deportistas reales, con movimientos y estilos propios
- Un editor de niveles

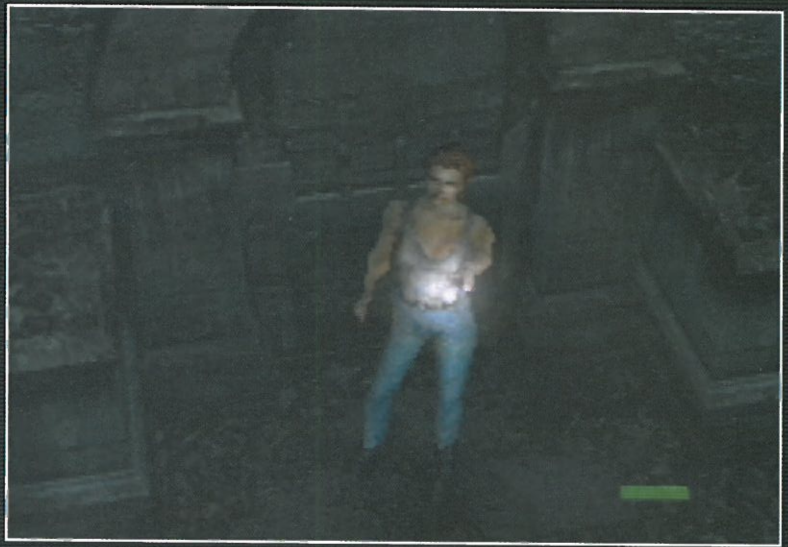
LO PEOR
- No es tan bonito como *TH Pro Skater 2*
- Nada innovador

PREVIO AVISO
No se nos ocurren muchas razones por las que justificar la compra de este juego, pudiendo jugar con *TH2*. Bueno, sí, una: que seas un incondicional de Mat Hoffman y compañía.

EL MES QUE VIENE







EL MES QUE VIENE EN PlayStation Magazine

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE

- Descubre la review más divertida de los últimos tiempos *Looney Tunes: Perro & Lobo*

- REPORTAJE *Metal Gear Solid 2*. No nos hemos dejado ni un solo segundo de la demo por analizar. No te lo pierdas

- Nuestra sección de noticias te contará lo último sobre... ¡¡PlayStation 3!!

- REPORTAJE *Alone in the Dark IV*. No tengas miedo, no estarás solo. Nosotros te acompañamos

- SORTEO *PlayStation Magazine* te invita a vivir la música más independiente. Prepara las maletas que te vas... ¿adónde? Descúbrelo el mes que viene

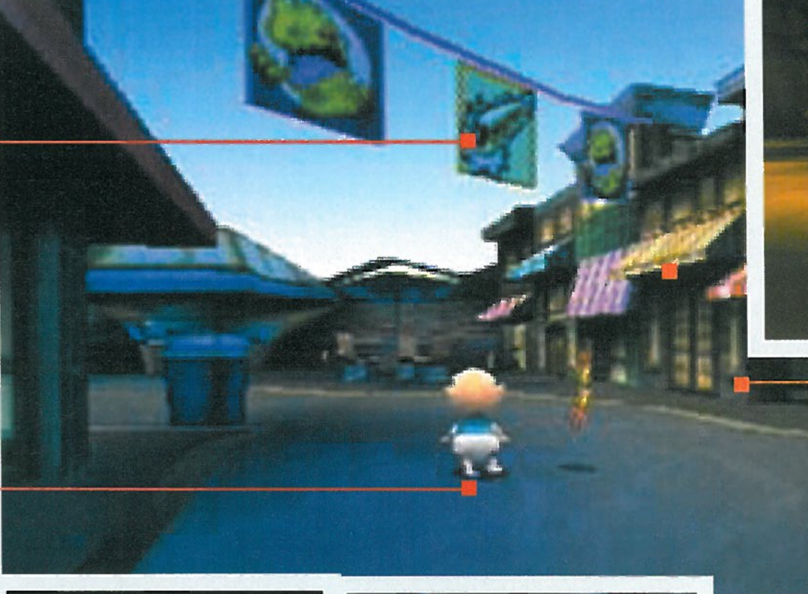
- REPORTAJE *Mat Hoffman's Pro BMX*. ¿Sabías que el deportista que da nombre a este título ha sufrido 14 intervenciones quirúrgicas? Léelo en el número de junio



Distribuidor: Proein
Fabricante: Avalanche / THQ
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

Rugrats en París

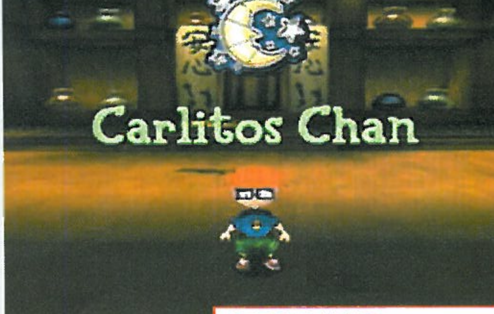
¿NO HAS ESTADO EN DISNEYLAND PARÍS? PUES YA NO HACE FALTA QUE SALGAS DE CASA PARA VERLO



¡POR FIN EN DISNEYLAND PARÍS!



El menú de niveles es en realidad un mapa de Disneyland París, pero en el juego verás carteles y mapas que te indicarán la localización de las distintas atracciones.



ATRACTIVAS ATRACCIONES

Entra en todas las casas que veas abiertas, porque en su interior hallarás toda suerte de atracciones distintas: coches de choque, tiro al plato con pelotas de tenis, cosas que romper en un tiempo limitado. Te encantará la atracción «Carlitos Chan»...

ESCOGE BEBÉ



Puedes elegir a cualquiera de los Rugrats para jugar: cada uno cuenta con habilidades propias y, ante todo, con sus comentarios característicos. Si estuvieran traducidos, te partirías de risa con ellos.





Al superar una atracción o prueba, obtendrás un tíquet dorado. Necesitarás un determinado número de ellos para desbloquear algunas atracciones. El tíquet rojo es más común, pero hacen falta muchos más para desbloquear las atracciones

Los Rugrats vuelven, con una nueva peli. Esta vez, sus aventuras tendrán lugar en Disneyland París, un escenario de lujo. Y claro, el mundo del juego, será precisamente ése.

La principal diferencia entre éste y los anteriores juegos de los Rugrats para PSone es la importancia de los minijuegos. Mientras en los viejos *Rugrats* los minijuegos eran un simple complemento, aquí son el componente fundamental: cada atracción de Disneyland París es un minijuego que superar. Por los escenarios abundan decenas y decenas de pequeños papeles rojos: cada uno de ellos es un «tíquet rojo», y te harán falta un cierto número de ellos para desbloquear algunas atracciones. A su vez, superar las pruebas que te propondrán en estas atracciones te servirá para conseguir algún que otro «tíquet dorado», necesarios para desbloquear otras atracciones. Después de superar todas las pruebas del primer escenario, tendrás que subirte al tren para ir a la zona siguiente de Disneyland París, donde encontrarás otras atracciones.

No hace falta decir que todos los minijuegos son completamente distintos, ¿no? Y a cuál más original y divertido: lanzar pelotas de tenis a objetivos móviles, romper un cierto número de cosas antes de que se acabe el tiempo, alcanzar un ítem determinado para dárselo a otro personaje a cambio de un tíquet dorado... Bien, puede que, a estas alturas, no cambies un juego de estas características por un *Metal Gear Solid* o un *ISS Pro Evolution 2,* pero seguro que hay algún jovenzuelo en tu familia que sí lo haría. Sé generoso y márcate el detalle, hombre.

Piensa que, si compras un juego a tu sobrino, es posible que tu hermano mayor te deje el coche...

> «La principal diferencia entre éste y los anteriores juegos de los *Rugrats* para PSone es la importancia de los minijuegos»



LO MEJOR
- Los personajess
- ¡Disneyland París en tu casa!
- El juego llegará junto a una nueva peli

LO PEOR
- Nos gustaría que los comentarios de la versión final estuviesen traducidos...
- Demasiado parecido a los anteriores *Rugrats*
- El control aún es un tanto «incontrolable»

PREVIO AVISO
No supondrá ningún avance respecto a los anteriores juegos que han protagonizado en PSone, pero seguro que hay un montón de peques a quienes eso no les importará demasiado. Por nosotros, perfecto.

Agujeros de todos los tamaños.



Time Crisis Operación Titan.

Tienes una misión. Tienes la G-Con 45. Y enfrente, un puñado de malos malísimos dispuestos a mandarte al agujero al más mínimo descuido ¿A qué esperas para dejarlos como una lonchita de queso emmental?

Time Crisis Operación Titan + G-Con 45 por sólo 7.990 ptas. (P.V.P. recomendado)

TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2

namco



Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.es.scee.com

Distribuidor: Virgin
Fabricante: SNK
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Junio

Samurai Showdown Warriors Rage

LOS GUERREROS MÁS NOBLES Y MÍSTICOS DEL MUNDO ENTERO SE METEN EN UN FREGAO DE SANGRE Y TORTAS

ESTILO PERSONAL



Cada uno de los guerreros dispone de sus propias formas de ataque. Muchos realizan unos veloces movimientos de ataque que son imposibles de rebasar, y sería un suicidio —o una estupidez— cargar contra ellos en ese momento.



¡KOMEKAKA!

De vez en cuando, el combate se detiene mientras uno de los contendientes recupera fuerzas, momento que el otro aprovecha para mofarse de él. Por supuesto, en japonés, que mola más.

DINAMISMO EXPLOSIVO



A pesar de los problemas que presenta el juego, la acción logra ser muy dinámica en algunos momentos. Aquí podemos ver a Haomaru realizando un gancho con la empuñadura contra su indefenso oponente

ENERGÍZATE

A medida que van cayendo los golpes, la barra de energía de cada guerrero aumenta. Cuando el medidor de tu personaje alcance la palabra «Pow», podrás lanzar un potente ataque capaz de enviar por los aires a tu oponente.

¡MENUDO FLASH!

Los efectos de las armas son bastante vistosos. Algunas de las maniobras son difíciles de lograr, pero cuando lo consigas, disfrutarás de una espectacular demostración de poder.



Las diferencias de clase no sólo se aplican a la sociedad, sino también a los videojuegos. A un lado tienes a los *Toshinden* y los *Dead or Alive*, una bandada de reclutas. Al otro lado están los *Bushido Blade* y los *Tenchu*, los honorables guerreros samurai del género. La diferencia es muy simple: a un lado están los juegos donde se machacan los botones y al otro se encuentran los juegos que deben manejarse cual delicados instrumentos perfectamente afinados.

Samurai Showdown apunta hacia la segunda categoría. No incluye demasiados combos con múltiples golpes, ni tampoco es de la clase de juegos en los que puedes ganar mediante un frenético aporreamiento de botones. Tienes que sincronizar bien tus ataques, ya que su ejecución es lenta y en caso de errar el golpe quedarás desprotegido.

Sin embargo, no todo es de color de rosa. A pesar de los preciosos fondos, los gráficos de los personajes se ven muy desfasados. El ritmo del combate tampoco es el deseable, ya que cada vez que logras conectar un buen golpe con tu arma, el juego se detiene durante un segundo como para destacar la fuerza del mismo.

Puede que al final *Samurai Showdown* nos deje boquiabiertos, pero antes tendrá que afilar mucho su espada.

«No incluye demasiados combos, ni tampoco puedes ganar mediante un frenético aporreamiento de botones»



LO MEJOR
- Enfrentamientos medidos
- Las espadas son las reinas del juego

LO PEOR
- Combates acartonados
- Mecánica pésima

PREVIO AVISO
Con una jugabilidad y unos gráficos algo desfasados, no tenemos grandes esperanzas puestas en *Samurai Showdown*, pero en el fondo se vislumbra un juego muy sólido. Si le dedican un poco de atención y cariño, sobre todo en el Departamento de Ritmo de Juego, podría llegar a alcanzar todo su potencial.

Deporte y Salud
- Monitor de Aeróbic
- Preparador Físico y Deportivo
- Monitor de Gimnasio
- Quiromasajista
- Masaje Shiatsu
- Técnico Quiropráctico

Idiomas
- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

Fotografía, Ilustración y Redacción
- Fotografía
- Aerografía
- Dibujante de Moda
- Dibujo
- Dibujante Ilustrador
- Escritor

Cultura
- Graduado Escolar
- Acceso a la Universidad mayores de 25 años
- Acceso a Ciclos Formativos Grado Medio

Música
- Guitarra
- Teclado
- Solfeo
- Acordeón

Programas en Soporte CD Rom

MANTENIMIENTO INDUSTRIAL: Electrónica, Hidráulica, Neumática, Electricidad Industrial, Autómatas Programables, Electrónica de Potencia, Máquinas y Automatismos Eléctricos.
TÉCNICO EN GESTIÓN CONTABLE Y TESORERÍA:
- Contabilidad I y II
- IVA - IRPF

Oposiciones
- Agente de Justicia
- Profesor de Autoescuela
- Auxiliar de Justicia
- Oficial de Justicia

Otras profesiones
- Bibliotecario y Documentalista
- Investigación Privada
- Transportistas

Cocina y Hostelería
- Cocina Profesional
- Jefe de Comedor
- Camarero - Barman

Electricidad, Fontanería y Mecánica
- Carné de instalador Electricista
- Fontanería
- Mecánica
- Técnico de Mantenimiento

Electrónica
- Electrotecnia y Electrónica
- Radiocomunicaciones
- Técnico en TV

Cuidado de los Animales
- Auxiliar de Clínica Veterinaria
- Peluquería y Estética Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Adiestramiento Canino
- Psicología Canina y Felina

Belleza y Moda
- Peluquería
- Esteticista
- Modista
- Diseño de moda

Decoración y Manualidades
- Monitor/a de Manualidades
- Manualidades especialista en madera
- Escaparatismo
- Decoración Profesional

Especialidades Sociosanitarias
- Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Jardín de Infancia
- Auxiliar de Ayuda a Domicilio
- Auxiliar de Puericultura
- Auxiliar de Geriatría
- Auxiliar de Rehabilitación
- Auxiliar de Farmacia
- Técnico en Animación Geriátrica
- Dietética y Nutrición

Terapias Parasanitarias y Alternativas
- Monitor de relajación y superación personal
- Monitor/a de Yogoterapia
- Hipnosis Clínica
- Reflexología Podal
- Medicina natural
- Fitoterapia
- Gimnasia terapéutica 3ª edad
- Esencias florales Dr. Bach

Marketing y Ventas
- Técnicas de Venta
- Marketing y Dirección Comercial
- Gestión Grandes Superficies
- Telemárketing
- Cómo escribir y hablar bien para convencer
- Psicología y Marketing para Comerciales

Inmobiliaria
- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Dirección y Gestión de Agencias Inmobiliarias
- Marketing Inmobiliario
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias

Azafatas
- Azafata de Congresos y Relaciones Públicas

Calidad, Riesgos Lab. y Medio Ambiente
- Título Oficial de Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Prevecón)
- Técnico en Calidad
- Técnico en Medio Ambiente
- Técnico en Protección Civil

Informática y Empresas
- Dominio y Práctica del PC (Windows 98)
- Secretariado Informático
- Secretariado de Idiomas
- Asesor Fiscal
- Asesoría Laboral
- Técnico en Recursos Humanos
- Contabilidad y Análisis de Balances
- Administración de Empresas
- Dirección Financiera
- Auxiliar Administrativo



Llega un día y dices: ¿por qué no? Siempre he querido hacerlo y éste es un buen momento para aprender. Pero no por obligación. Ni siquiera por buscarme la vida. Esta vez lo hago por mí misma. **Con la ayuda de CCC.** Y voy a disfrutar.

Sí, quiero recibir Gratis información sobre el Curso/s:

Recuerda que con tu información podremos adecuar nuestros servicios a tus intereses.

Nombre ____________

Apellidos ____________

Domicilio ____________

Bloque ______ N.º ______ Piso ______ Prta. ______

Población ____________

Provincia ____________

Cód. Postal ______ Teléfono ______

e-mail ____________

Fecha de nacimiento ____ / ____ / ____

D. N. I. (opcional) ____________

Tienes el Derecho a acceder a esta información y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).

CCC fue autorizado por Educación.
Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.
Miembro de ANCED. Acreditado por el INEM.
Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA

EFS


SORTEO MBK
MOTORÍZATE CON
PLAYSTATION MAGAZINE
¡ESTA MOTO PUEDE SER TUYA!
MBK
MBK



SORTEO MBK

¿Estás cansado de tener que ir a todas partes a pie? Deja la bicicleta para el fin de semana, regala tu patinete a tu hermano menor y prepárate para sentir la velocidad. Tú, tu moto, la carretera... Disfruta de la libertad que te proporcionará esta fantástica *scooter* de MBK. PlayStation Magazine te lo sirve en bandeja. Lo único que tienes que hacer es completar un puzzle. Durante tres meses (mayo, junio y julio) publicaremos las piezas de este rompecabezas. Recórtalas, colócalas en su lugar y mándalas por correo antes del 1 de agosto. Ya tienes la primera. Ánimo y mucha suerte.

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

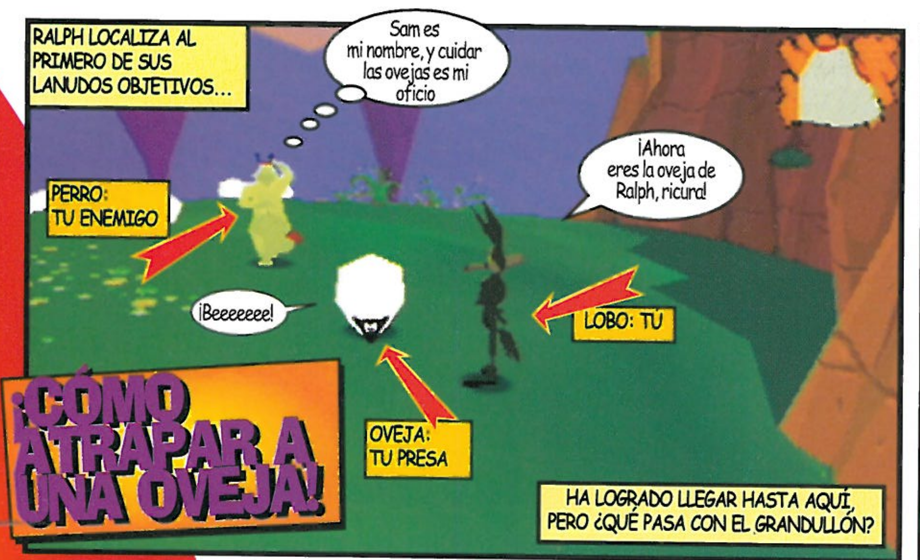
El premio

MBK y *Playstation Magazine* sortearán una *scooter* Nitro entre todas las cartas recibidas. El plazo máximo para la recepción de cartas será hasta el 1 de agosto. El nombre del ganador se publicará en la revista de septiembre.



EL SIGILO DE LOS CORDEROS

SIGUE LAS ALOCADAS ANDANZAS DE PSMAG CON UN PERRO, UN LOBO Y UNOS CUANTOS CUADRÚPEDOS LANUDOS...











X PUT

Y AHORA HACIA LA SALIDA, QUE SE ENCUENTRA BLOQUEADA POR ROCAS. ¿CÓMO APARTARLAS?

FIN

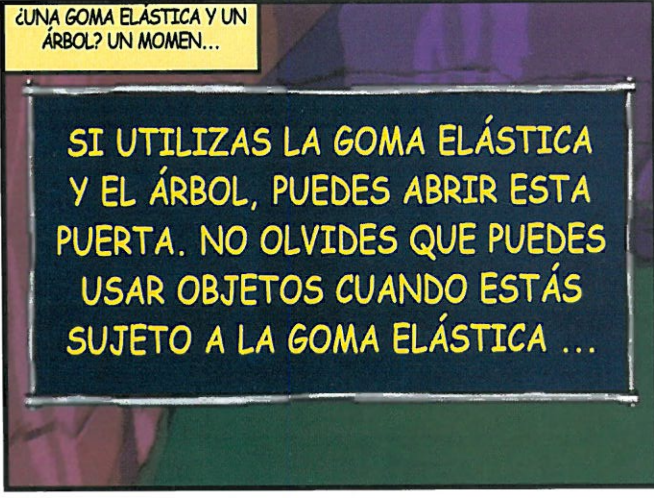
DATOS

Distribuidor:	Infogrames
Fabricante:	Infogrames
Género:	Arcade/puzzle
Disponible:	Junio
Formato:	Playstation

Antes de que nosotros, los humanos, escaláramos posiciones en la cadena alimenticia hasta llegar a la cima y quedarnos en ella, metiendo mano en todos los trozos del pastel ecológico, la fauna salvaje vivía en un estado de perpetuo equilibrio. El cazador se proveía de presas para alimentarse, y las presas vigilaban al cazador para mantener en orden al rebaño.

Pero las cosas han cambiado. Ahora el rebaño es protegido por el mejor amigo del hombre, el perro. El cazador, por tanto, debe ser más astuto en sus métodos, y si ello significa atarse un cohete descomunal a la espalda para cruzar un barranco y alcan-











zar su plato preferido, entonces al diablo con la lógica, porque eso es exactamente lo que hará.

Bienvenido, pues, al mundo de *Looney Tunes: Perro & Lobo*. En él encarnarás a Ralph, el primo del Coyote (el incansable perseguidor del Correcaminos), y como cualquier lobo que se precie, tu objetivo principal es una suculenta cena a base de oveja. Además, resulta que el Pato Lucas te ha propuesto que participes en el espectáculo *Perro & Lobo*, donde el único concursante —o sea, tú— debe conseguir todas las ovejas que pueda para ganar.

El problema es que, si bien las torpes e inocentes lanudas resultan fáciles de engañar, Sam el Perro vigila continuamente el rebaño y si te pilla, te hará fosfatina.

Entonces, ¿estamos ante un juego de plataformas para niños? De ninguna manera. Se trata, obviamente, de un producto de la Warner Bros con sus puzzles disparatados y sus *gags* visuales capaces de atraer a todo el mundo. Ante todo es un arcade y, aunque a primera vista pueda parecer sencillo, está diabólicamente bien diseñado.

Pero en este juego los puzzles no tienen nada que ver con burbujas que explotan o piezas que caen. Ni tampoco encontrarás la típica parafernalia que rodea a los plataformas, con







sus interminables recolecciones de objetos o sus previsibles combates contra jefes enormes. En vez de eso, disfrutarás de una mezcla de ambos géneros tan bien conseguida que es como si se tratara de un nuevo género en sí mismo. Por poner un ejemplo, el primer nivel te explica cómo funciona el juego. Ralph empieza en el punto A, debe agarrar una oveja en el punto B y apañárselas para salir por el punto C con su plato lanudo. Tu problema inicial será alejar a la oveja de la atenta vigilancia de Sam y, para hacer eso, necesitas recoger algo de lechuga. La apetencia de las cuadrúpedas por este tipo de alimento supera con creces su miedo a convertirse en acompañamiento de unas patatas (tal vez porque sus limitados cerebros no son capaces de experimentar dos emociones al mismo tiempo). Bastará el olor del jugoso nutriente verde de la ensalada para que vengan hacia ti balando mansamente.

Pero aún necesitas acercarte todavía más a esas papanatas. A la que te aproximas al rebaño, un pequeño «Samómetro» aparece en la esquina de la pantalla. Éste indicador muestra la cara del perro moviéndose de un lado a otro sobre un fondo coloreado. Cuando está verde, significa que estás fuera de la línea visual de Sam y que eres libre de moverte a tu antojo. Cuando

ADIÓS A LA OVEJA

¡Conduce la oveja a la salida!











ENTREVISTA ACME



ENTONCES, ¿DE QUÉ VA TODO ESTO? HEMOS PLANTEADO LA PREGUNTA A HERVE SLIWA, DISEÑADOR JEFE DE *PERRO & LOBO*...

Con todas las licencias de la Warner que hay, ¿por qué han escogido ésta precisamente?
Intentamos hacer un juego de Wile E. Coyote y el Correcaminos, pero el formato de carreras era muy aburrido, y aunque sólo había ocho episodios de *Perro & Lobo*, su humor era genial. Teníamos unos dibujos animados que no sólo eran divertidos, sino que además pensamos que podrían interesar a una gran parte de jugadores.

¿Cómo conseguisteis trasladar un dibujo animado a un juego?
Algunos de los niveles están estrechamente relacionados con los dibujos animados, y casi no hubo ni que pensarlos. La personalidad de los protagonistas es tal que pueden realizar cualquier tipo de misión. El hecho de que los personajes sean relativamente desconocidos significa que podemos vestirlos con unos rasgos propios para hacerlos más divertidos.

¿No existe modo para dos jugadores en *Perro & Lobo*? ¿Por qué?
Probamos con un modo de pantalla partida para cuatro jugadores y simplemente no funcionó. Queríamos crear algo tan divertido como el juego principal pero, como la estructura no era la misma para todos, preferimos centrarnos en crear un buen título para un solo jugador.

¡Gracias!

te acercas a Sam, se vuelve naranja. Eso significa que puede verte y oírte y que, por lo tanto, debes mantener apretado el botón R1 mientras te mueves para aproximarte con sigilo. Cuando el Samómetro se vuelve rojo, ya puedes irte preparando: Sam te ha descubierto. O sea, que la cosa se trata de acercarse silenciosamente al rebaño, esconderse tras las rocas y los árboles cuando Sam mire en tu dirección, y mostrar una tierna hoja de lechuga para luego alejarse sigilosamente con una oveja tras de ti.

Pero, como era de esperar, aquí no acaba todo. Incluso después de secuestrar a una oveja, para llevarla desde el punto B hasta el punto C habrá que cruzar por un angosto y traicionero puente que sólo soporta el peso de uno. Después de un poco de experimentación, descubrirás que puedes dejar rastros de lechuga para que la oveja los mordisquee y te siga. Por lo tanto, cruza el puente dejando un rastro de lechuga con mayor rapidez de la que la oveja se la pueda comer y espérala al otro lado del puente. Divertidísimo.

Bueno, también debemos mencionar que éste es el puzzle más simple de los que inundan el juego. En los niveles siguientes deberás combinar diversos objetos de formas inusuales, y te llevará tu tiempo descubrir cómo. Por ejemplo, el uso de una botella de zumo de lechuga puede parecer bastante obvio, pero resulta que si empleas el abanico



mientras estás cerca del perfume que emana de la botella, podrás dirigir el olor hacia un rebaño de ovejas que está a 20 metros, y de ese modo atraerás a una de ellas bajo las mismas narices del guardián. Lo mejor de todo es que, a menudo, existe más de una manera de atrapar una oveja, y sólo probando diferentes estrategias conseguirás encontrar la más adecuada.

Por lo que hemos visto hasta ahora, el juego está repleto hasta los topes de un humor gráfico desternillante. La primera vez que intentes deslizarte sin ser visto cerca de la posición de Sam, envuelto sólo por un arbusto lleno de hojas y quedándote absolutamente inmóvil cuando él se gire y mire hacia dónde tú te encuentras, empezarás a reírte por lo bajini, en parte por el guiño irreverente que supone hacia juegos del tipo *Metal Gear Solid*. Por encima de todo, *Perro & Lobo* da la impresión de que va a ser uno de los juegos que más nos hará disfrutar de nuestra gris, y aparte de un par de ligeros problemas técnicos (no te preocupes, nada que no se pueda arreglar antes de que salga a la venta), esta mezcla de puzzle, juego de plataformas y sigilo debería enganchar a cualquiera. *¿El juego de la oca con rumiantes?* Sin duda, eso es algo que no se ve todos los días... ■

¡Eeeeeeso es todo, amigos! ¡Beeee!

muestra >>
tu estilo





lo quieres conseguir?
tan solo tienes que llamar al

906 299 508

y dejar tus datos

ademas de este fantastico primer premio, sortearemos 9 JOYSTICKS para que puedas jugar en tu NOKIA.

el sorteo se efectuara el 1 de junio de 2001 y publicaremos la lista de los 10 ganadores en la PLAYSTATION de julio.

la llamada cuesta 152 ptas/min. Duracion de la llamada aprox. 2,5 minutos.



PlayStation®2

REVIEWS ■ PREVIEWS ■ NOTICIAS

MAYO 2001

CONTENIDOS

REVIEWS

PREVIEWS

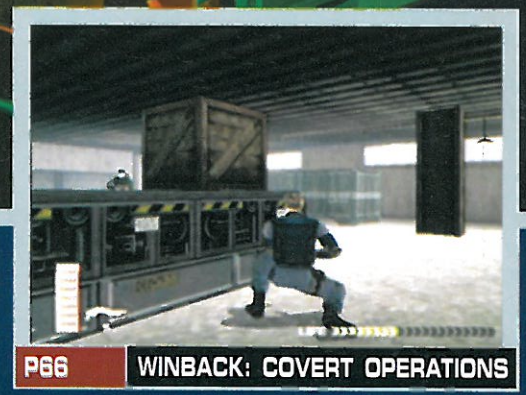
NOTICIAS

P60 ZOE: ZONE OF THE ENDERS

«UNA TRAMA ESTUPENDA, UNOS GRÁFICOS PRECIOSOS, UN SISTEMA DE JUEGO FLUIDO, UNOS ROBOTS VOLADORES LA MAR DE GIGANTES Y UNAS ARMAS DE TECNOLOGÍA AVANZADÍSIMA CON UNA POTENCIA DE FUEGO CAPAZ DE ARRASAR TOKIO»



P58 QUAKE III REVOLUTION



P66 WINBACK: COVERT OPERATIONS



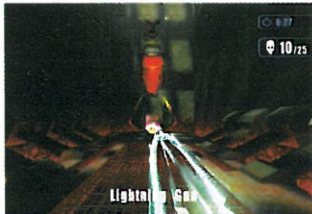
P76 HALF-LIFE



Bienvenido al infierno... o al cielo, según se mire. *Quake III Revolution* da la talla en todo y acaba resultando una joya empapada en sangre







Armas a tutiplén. Con tantos «palos de fuego» como hay, los métodos que emplees para destripar a tus enemigos son numerosos, variados y —sobre todo— rastreros

QUAKE III REVOLUTION

TIMESPLITTERS, APARTA: HAY UN PISTOLERO NUEVO EN LA CIUDAD

- **DISTRIBUIDOR**
  Electronic Arts
- **FABRICANTE**
  Electronic Arts /iD
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Manual en castellano
- **PRECIO**
  10.990
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  De uno a cuatro
- **A DESTACAR**
  • 31 campos de batalla increíblemente renderizados sacados de Quake III Arena y Team Arena, además de una serie de niveles exclusivos para PS2
  • Todas las armas de Quake III para PC, además de algunos extras deliciosos, como la ametralladora de cinta o el rifle de clavos

Dios bendito. Hace unas cuantas semanas, *Quake III* para PS2 era poco más que un rumor que hacía correr ríos de tinta. Y entonces... ¡zas! Una llamada de EA y un viajecito rápido, y tuvimos entre nuestras manos el *shooter* en primera persona más famoso del mundo... en PS2.

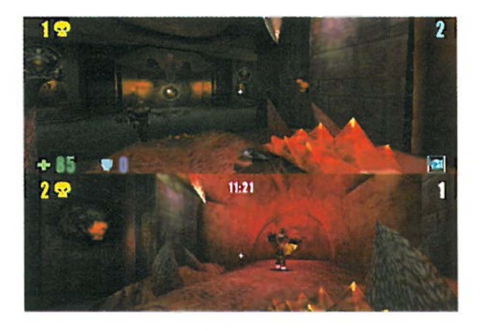
Y, ¿sabes una cosa? Es una maravilla en mayúsculas. Podríamos pasarnos horas cantando las excelencias de su imponente aspecto, de sus armas, de la intensa descarga de adrenalina que produce el combate en un mundo en que la acción nunca baja de las 50 imágenes por segundo. Al final, todo termina fundiéndose en lo mismo: placer puro sin conservantes ni colorantes.

En cierto modo, nos ha pillado a todos por sorpresa (algunos lo calificarían de victoria frente a las adversidades). Tenemos que reconocer que nosotros mismos éramos algo pesimistas respecto a las posibilidades de *Quake III*, ya que el juego no cuenta con capacidad *on line* y no es compatible con la pareja de baile teclado/ratón USB. ¿No te parece que estos dos factores, esenciales en el éxito de *QIII* para PC, suponen un problema, por leve que sea?

La respuesta es... NO. Ni el más remoto. Seamos sinceros, las capacidades *on-line* de PS2 están algo chungas por el momento, de modo que los juegos para multijugador en Internet van a seguir siendo, por ahora, un proyecto a largo plazo. Por otra parte, en el modo multijugador la pantalla partida funciona a las mil maravillas y, en vista de la impresionante variedad de opciones diferentes para configurar el mando, tendrías muy mala pata si no encontraras la que se te ajuste como anillo al dedo. Problema resuelto: estos dos elementos elevan a *Quake III Revolution* de un fenómeno exclusivo para PC a una experiencia para consola de lo más increíble. ¿Un *shoot 'em up* adictivo? ¿Un juego para multijugador que te consumirá todas tus horas libres? ¿Una actividad social terriblemente competitiva? *Quake III* es todo eso y mucho más.



Tango para dos. *Quake III Revolution* te permite humillar a tus amigos uno por uno



«Todo se reduce a lo mismo: placer puro sin conservantes ni colorantes»

Para darle un toque de longevidad al juego, cada modelo de personaje que utilices tiene sus propias características, y sus habilidades en las distintas áreas aumentan a medida que avanzas en la campaña para un jugador. Su aspecto también cambia, y se va ganando a pulso cardenales y cicatrices a fuerza de recibir soplamocos. Guarda tu personaje en la tarjeta de memoria, enchúfala en la PS2 de un colega y podrás utilizarlo en partidas multijugador. Y lo que es mejor aún, se quedará guardado en la tarjeta de memoria de tu amigo y podrá ser elegido y utilizado como bot en las escaramuzas para un jugador.

Teniendo en cuenta que en *Quake* se trata, en resumidas cuentas, de freír a tiros a todo bicho viviente y poco más, la campaña para un solo jugador cuenta con un nivel sorprendente de variedad. Ofrece los típicos combates a muerte, pero también tiene un







Ándate con ojo. Te presentamos a Orrb. Puede que no sea el personaje más duro de *Quake III*, pero sí el más peculiar de todos

Menudos cañones. Puede que la fiel y clásica escopeta no parezca muy impresionante, pero un buen descerrajazo a quemarropa es mortal de necesidad

buen puñado de misiones de capturar la bandera, partidas por equipos y otros niveles basados en objetivos. A la vez, puedes crear tus propias partidas multijugador como si nada: añade unos cuantos bots, conviértelos en unos tipos duros de pelar, ponte un compañero de equipo, sitúa el límite de bajas a 100, elige un campo de batalla y a repartir zambombazos se ha dicho.

Sin embargo, no podemos ahorrarnos una pequeña crítica, (¡ojo!, sólo una, porque el resto del juego es excelente en todos y cada uno de los aspectos) y es que los tiempos de carga son interminables. Es comprensible dado el increíble nivel de detalle gráfico en los campos de batalla, personajes y armas, y es el precio que tenemos que pagar por la calidad del juego. Aún así, te pondrá de los nervios de vez en cuando.

Pero se trata del único punto flaco que se nos ocurre para *Quake III Revolution*. Es cierto, puedes pensar que se trata sólo de otro *shoot 'em up*, pero si después de leer este artículo sigues pensando lo mismo, es que no te has enterado de la misa la mitad. Incluso con el sistema de progresión de personajes, no intenta ser nada más que un *shooter* la mar de intenso y eso es, precisamente, lo que lo convierte en terriblemente entretenido. Es increíblemente bueno en todos los aspectos imaginables y consigue endilgarle más de un *rocket* a títulos de la talla de *Unreal Tournament*. Casi nunca nos oirás decir esto, pero esta vez es de recibo: ¡cómprate este juego! ■





Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

VEREDICTO

Bello en su simplicidad, con gráficos preciosos y una frecuencia de imágenes por segundo increíble

9 SOBRE 10

Multizambombazo

QUAKE III REVOLUTION: DIVERSIÓN PARA UNO, ALUCINE PARA CUATRO



Abran paso. Disparar a diestro y siniestro como un poseso no es una mala estrategia, pero necesitarás la herramienta adecuada. El jugador cuatro se lo va a pasar de muerte con el cañón de plasma: lo mejor que podría hacer el resto es salir por piernas

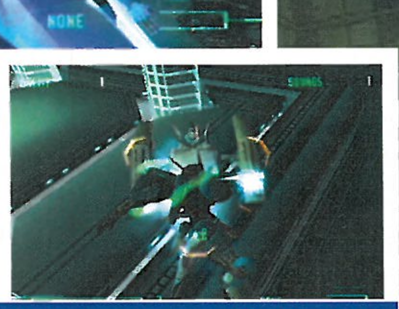


Tiro al plato. *The Longest Mile* es un nivel original del juego para PC, y es perfecto para emplear tácticas rastreras de francotirador con la ayuda de tu *railgun*

ALTERNATIVAS

- **PS1:** **QUAKE II** (PSMAG 35 8/10) Un *shooter* visceral con una banda sonora que es la bomba
- **PS2:** **TIMESPLITTERS** (PSMAG 49 9/10) Ideal para una juerga a solas, pero avanza a trompicones cuando juegan cuatro





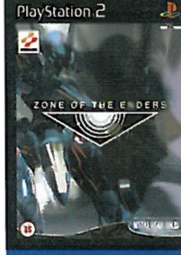


Caña al robot que no es de goma. Tu mech de alta tecnología puede recibir una buena paliza en *ZOE*

Un combate en toda regla. Lo cierto es que *Zone of the Enders* incluye alguna de las secuencias de combates más espectaculares —y luminosas— que hemos visto

ZONE OF THE ENDERS

Y VIENE CON UNA DEMO DE *MGS2*...



- **DISTRIBUIDOR**
  Konami
- **FABRICANTE**
  Konami
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Inglés
- **PRECIO**
  9.990
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  - Incluye una demo jugable de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*
  - Diferentes grupos de armas que recoger
  - En una misión tomas el mando de un mech por control remoto
  - Entornos urbanos destruibles que deberás proteger

Si *Metal Gear Solid 2* promete ser el eterno amor que anidará en el corazón de cada jugador, entonces *Zone of the Enders*, el «otro» juego de Hideo Kojima para PS2, va a ser un idilio de verano; breve, pero apasionado.

Esta historia futurista de un niño y su *mech* tiene probablemente todo lo que se le puede pedir a un juego: una trama estupenda, unos gráficos preciosos, un sistema de juego fluido, unos robots voladores la mar de gigantes y unas armas de tecnología avanzadísima con una potencia de fuego capaz de arrasar Tokio.

Eres Leo, un joven héroe-a-la-fuerza que logra sobrevivir a la invasión de su Orbital (una gigantesca estación espacial situada en las cercanías de Júpiter) al subirse a un *mech* mientras el resto de personas a su alrededor son asesinadas por las fuerzas de la Tierra. El *mech* es una versión del siglo XXVIII del avión de despegue vertical Harrier —aunque capaz de blandir una espada, eso sí— y tiene un sistema de control tan intuitivo que apenas te darás cuenta de que estás sosteniendo un joypad.

La mayor parte del juego consiste en enfrentarse a los invasores, y los combates se libran a un ritmo frenético. Jehuty es capaz de blandir su espada al estilo samurai, y además dispone de numerosas armas de descarga energética y puede lanzar a sus oponentes contra los elementos del entorno que le rodean, lo cual es de agradecer. No importa si te enfrentas a robots de poca monta o a los típicos superjefes: el espectáculo de rayos láser que se consigue nunca deja de emocionar, ni tampoco las zonas urbanas donde se desarrolla el combate. Sin embargo, éste no es un simple *shoot 'em up*. Además de proteger a los pobres habitantes que no lograron salir de la colonia a tiempo, es necesaria una buena dosis de exploración a través del impresionante paisaje artificial de Orbital. Las escenas de vídeo refuerzan la cautivadora trama y la estupenda banda sonora le proporciona una mayor atmósfera a un juego que ya de por sí rebosa emoción por todas sus bisagras.

«*ZOE* tiene, probablemente, todo lo que se le puede pedir a un juego»

Si tenemos que quejarnos de algo, que sea de que *ZOE* se acaba en un periquete: sólo se tarda un fin de semana en completarlo en el nivel normal. Sin embargo, puedes aumentar el nivel de dificultad, y recuerda que también hay una demo de *MGS2* en la caja del juego. Lo cierto es que es una combinación irresistible. Cómprate este juego y prepárate para la disección exhaustiva a la que vamos a someter a *MGS2* en nuestro próximo número.



Tranquilos, que hay para todos. Enfrentarse a varios enemigos a la vez es de lo más normal en muchos combates



VEREDICTO

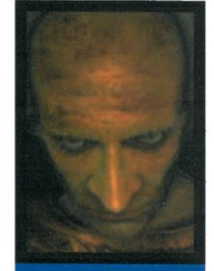
A pesar de su brevedad, *ZOE* es, simplemente, el mejor juego para PlayStation2 que puedes comprar ahora mismo

9 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE.** (PSMag 12 9/10) Un *shooter* arcade mezcla de *Blade Runner* y *Judge Dredd*
- **PS2: ARMOURED CORE 2.** (PSMag 52 8/10). Un vigoroso mecha muy recomendable para los aspirantes a chatarreros

HEROES OF MIGHT AND MAGIC



- **DISTRIBUIDOR**
  Virgin
- **FABRICANTE**
  New World Computing / 3DO
- **DISPONIBLE**
  15 de mayo
- **IDIOMA**
  Textos y voces en castellano
- **PRECIO**
  8.990
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  - Gráficos totalmente tridimensionales
  - Multitud de personajes y enemigos
  - Una forma muy «clásica» de jugar a rol

AVANZA, SUMA, RESTA, COMPRA, RECLUTA, AVANZA, SUMA, RESTA...

Los fans del rol de tablero y dado deberían estar felices con la llegada de *Heroes of Might and Magic*. New World Computing ha hecho todo lo posible por mantener un estilo de juego «a la antigua» en él, sin desdeñar las posibilidades gráficas de la nueva consola de Sony.

Una mecánica de juego basada exclusivamente en números (puntos de ataque, defensa, fuerza, etc.), combates estilo tablero (un área reducida y cuadriculada donde desarrollar las peleas) y un argumento casi inexistente.

Un misterioso asesino ha envenenado a tu rey, y sólo puede curarse con la ayuda de una espada mágica, custodiada por el legendario dragón Malazak. Cuentas con un determinado número de «días» para conseguir la espada y curar al rey (el número de días virtuales depende del nivel de dificultad que selecciones). Sal del castillo y gástate una pasta en reclutar a hombres que te acompañen. Viaja por todo el mundo de *Might and Magic* en busca de oro para reclutar más soldados y comprar más armas, con lo que podrás seguir avanzando. Y ya está. Fin del argumento. Quizás esto sea suficiente para los viejos roleros, pero desde luego, nosotros ya no podemos vivir sin un gran argumento y un buen puñado de diálogos. *Final Fantasy* y *Legend of Dragoon* nos han malacostumbrado... ■



Administra sabiamente tus recursos durante los combates y recluta hombres con el oro que consigas en las victorias. Vaya, acabamos de resumir el juego entero en una frase...



En la intro, un anciano borracho te hablará del dragón Malazak y de la espada mágica que puede curar a tu envenenado rey

PlayStation Magazine — EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE

VEREDICTO

Un juego de rol a la antigua con gráficos de última generación. Buena idea, en principio, pero nos hemos habituado al rol moderno.



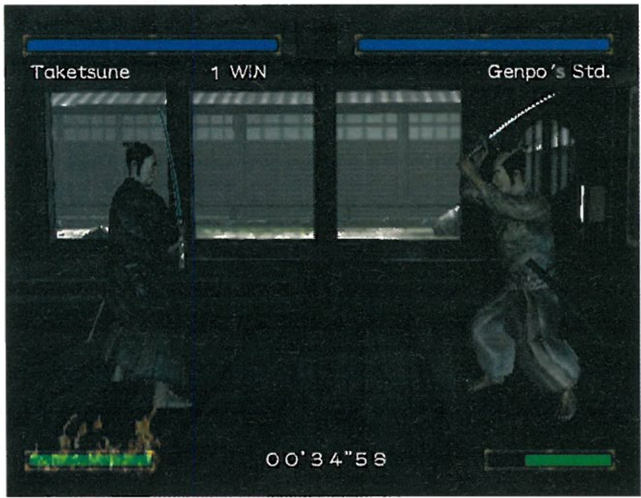
6 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: FINAL FANTASY IX** (PSMag 51, 9/10) En rol para PSOne, lo tenemos bastante claro...
- **PS2: ORPHEN: SCION OF SORCERY** (PSMag 49, 6/10) No es espectacular, pero es el mejor JDR que hay por ahora en PS2



Escoge un dojo al comienzo del juego, y supera las clases y pruebas para aprender todo lo necesario. En tu habitación podrás componer combos, elegir actividades, salvar la partida...







A medida que avances en el modo Training, irás desbloqueando nuevos personajes jugables. Nos encanta Sheiichiro, el tuerto

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

¿TE CREES MUY DURO? PUES VAS A DEJAR DE CREER ESO...

- **DISTRIBUIDOR**
  Ubi Soft
- **FABRICANTE**
  Crave Entertainment
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Textos en inglés y voces en japonés
- **PRECIO**
  9.995
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  De uno a dos
- **A DESTACAR**
  • Multitud de aspectos del personaje que cuidar y evolucionar
  • Puedes editar tus propios combos
  • Cada personaje tiene su propia historia

Partir ladrillos con los párpados es un ejercicio de relajación comparado con *Kengo*. Seguro que te crees muy duro por haberte pasado un par de veces *Dead or Alive 2* y *Tekken Tag Tournament*. ¡Ja! Eso lo haría cualquier crío, cualquier diputado, cualquier concursante de *Gran Hermano*. No, machote, no: *Kengo* es difícil. Es un juego para elegidos, es algo superior. Jamás acabarás de dominar el arte del Bushido...

Kengo: Master of Bushido es la continuación de *Bushido Blade*, uno de los títulos más serios y rigurosos de cuantos ha cargado la PSone en todos estos años. Su sobriedad, su extrema dificultad y el hecho de poder perder un combate recibiendo sólo uno o dos golpes, hicieron que la mayoría de los «jugadores» de PlayStation lo dejaran de lado. Algo comprensible, cuando uno está acostumbrado a títulos como *Tekken* o *Street Fighter*, donde vale todo. *Bushido Blade* no permitía fallos, no perdonaba la inexperiencia, no toleraba el riesgo innecesario. *Bushido Blade* era a los juegos, lo que Clint Eastwood a las películas: la justicia, la rectitud, la autoridad, la severidad, la disciplina. Igual que *Kengo*. Sí, tiembla...



Todos los maestros se mofarán de ti al visitar sus dojos. Demuéstrales que eres más duro de lo que pareces... Porque lo eres, ¿verdad?



> **«Comparada con *Kengo*, *Tigre y Dragón* es un mero ensayo sobre cultura oriental»**

Por más que quisiéramos, no podríamos organizar de mejor a peor los aspectos que componen *Kengo*. Sobresale en todo, no cojea por ningún lado. Un sonido tridimensional alucinante, que te permitirá oír a los pájaros que hay fuera del dojo si conectas la PS2 a un equipo Dolby Pro-Logic o Dolby Digital; unos gráficos inmaculados y fríos, pulidos al milímetro; una captura de movimiento inimitable... Comparada con *Kengo*, *Tigre y Dragón* es un mero ensayo sobre cultura oriental. La forma en que evoluciona tu personaje es fantástica. Primero deberás elegir al tipo que más te guste o que mejor te caiga. Después, tendrás que inscribirte en un dojo e ir superando las clases que te impartan, muy diferentes entre sí. Mejora tu velocidad cortando cañas de bambú en el bosque y optimiza tu velocidad golpeando una estaca con las manos. Afina tu capacidad de concentración apagando un círculo de velas con un solo movimiento de espada. Haz yoga







Cortar cañas en el bosque, golpear una estaca rápidamente, ducharse en una catarata casi helada, hacer yoga... ¿Y todo esto sólo para mejorar a mi personaje? No sé, no sé...

para mantener firme tu control mental. Aumenta tu aguante físico duchándote con el agua gélida de una catarata en invierno. Conjuga todo lo aprendido en cada combate y gana fama manteniéndote invicto, para que los demás dojos te teman y respeten.

Cuando por fin seas un alumno aventajado, podrás retar en combate a tu maestro e ir a enfrentarte a otros dojos en nombre del tuyo. Esto te reportará más experiencia, fuerza, fama, técnica... Aprende ataques nuevos de tus escuelas enemigas y compón tus propios combos con ellos. Mejora tus resultados y prepárate cada día para estar a la altura del siguiente dojo al que vayas a enfrentarte... ¿qué tal suena? Ni la mitad de duro de lo que es en realidad, pero te prometemos que la paciencia y la persistencia merecen la pena.

Cada uno de los personajes disponibles cuenta con un argumento diferente, y le pasarán cosas distintas a medida que vaya venciendo a los demás dojos. Te irás encontrando con personajes irascibles o vengativos, enemigos que no saben perder y te tenderán una emboscada al salir de su escuela, luchadores sin honor armados con espadas superiores a la tuya... Muchos maleantes, estudiantes y maestros. Hasta enfrentarte finalmente al malo malísimo, el Emperador. ¿Te crees capaz de vencerle y proclamarte así Maestro del Bushido, dándole sentido al título del juego? Nosotros seguimos intentándolo... Te estarás preguntando qué hay de malo en *Kengo* para no concederle la nota máxima. Y la verdad es que no hay nada malo o defectuoso. La variedad de personajes, enemigos y movimientos es sobradamente suficiente.

La IA es espectacular, y el sistema de composición de combos nos encanta... ¡Todo es genial! Pero, quizás, demasiado difícil. Llamar «juego» a *Kengo* es casi un insulto. *Tekken* es un juego, o *DoA2*. *Kengo* va más allá. Pero justamente por eso, por esa seriedad y rigurosidad extremas, puede que no le guste a todo el mundo, o que resulte incomprendido. Le restamos un punto a la perfección en beneficio de la duda. ■



VEREDICTO

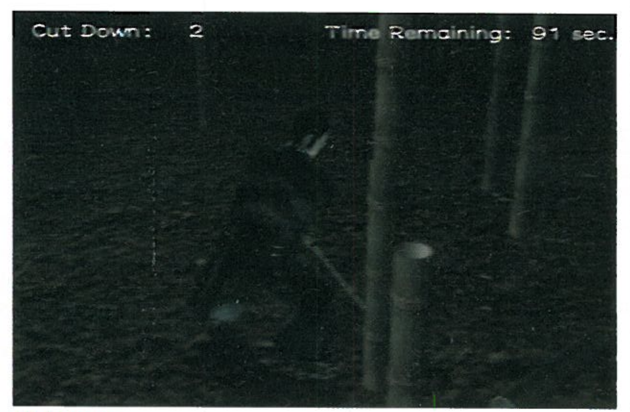
Un juego prácticamente perfecto, aunque puede que resulte demasiado exigente con el jugador medio. Necesitarás insistir mucho para avanzar. Practicar, serenarte, meditar...



9 SOBRE 10

No hagas el ridículo en otro dojo

Los demás dojos son tan buenos como el tuyo, por lo que deberás estar muy preparado para enfrentarte a ellos. En cada uno tendrás que abatir a cinco alumnos con una sola barra de vida y, si sobrevives, luchar contra el maestro.



Primero, asegúrate de contar con la velocidad y precisión suficientes para vencer a cinco alumnos y un maestro (los maestros son rapidísimos, y muy fuertes).



No te confíes. El más tonto de los alumnos de otro dojo puede darte una buena tunda si te pasas de listo. Recuerda que necesitarás la misma barra de vida para los combates siguientes...



Cada vez que te veas en esta situación (inconsciente y mordiendo el polvo), perderás un buen puñado de puntos de fama, experiencia, velocidad, fuerza, espíritu... Vamos, que intentes no perder nunca, ¿eh, majete?

ALTERNATIVAS

- **PS1: BUSHIDO BLADE** (PSMag 14, 8/10) Incomprendido por el público, como tantas obras maestras. Un gran ejemplo de lo serio que puede llegar a ser un videojuego, aunque resulte rudimentario comparado con *Kengo*.
- **PS2: DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE** (PSMag 49, 8/10) No es demasiado justo meter en el mismo saco a *DoA2* y *Kengo*, pero bueno, ambos son de lucha... No, no tienen nada que ver (aunque cada uno es genial en su estilo, eso sí).



¿Acción desenfrenada o puzzles interminables? Max y el Dr. Hawkins ofrecen dos estilos de juego muy diferentes. Kurt, el prota, es algo así como el término medio





Los gráficos de *MDK2* te deslumbrarán en más de una ocasión. Lamentablemente, tras sus coloreados cielos y sus preciosas texturas, no hay mucho más



MDK 2 ARMAGEDDON

¿MDK2? ME SUENA

- **DISTRIBUIDOR**
  Virgin
- **FABRICANTE**
  BioWare / Interplay
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Textos y voces en castellano
- **PRECIO**
  9.990
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  - Enoooormes escenarios futuristas
  - Tres personajes jugables
  - Gran variedad de armas

Puede que conozcas el primer *MDK*, aunque a la mayoría de la gente le pasó inadvertido. Salió a la venta cuando la PlayStation aún estaba en pañales, y la verdad es que nos sorprendió bastante. Su peculiar ambiente futurista, el particular diseño de los personajes y enemigos, la enormidad de los escenarios y la inclusión de un modo francotirador eran valores muy importantes en aquel tiempo. Ahora, no tanto.

Y no es que *MDK2* se parezca demasiado a su antecesor, porque en realidad se parece sólo lo justo. Éste cuenta con dos personajes jugables más, gráficos mucho mejores, más armas, un mayor sentido del humor... *MDK2* contiene todo lo que necesita una segunda parte para justificar su existencia. Pero aun así, no convence. ¿Por qué? Porque es un juego de PC. Puede que lo hayas visto en Dreamcast, e incluso que lo veas funcionando en una PS2, pero es un juego de PC. Huele, sabe y *es* de PC. Enemigos enormes con una IA basada en perseguirte y dispararte en cuanto te ven, sin el menor atisbo de estrategia o picardía. Típico de los juegos de PC. Escenarios interminables y vacíos en los que en realidad no hay nada que hacer, salvo salir por la puerta que encontrarás al final. Como en los juegos de PC. Control sencillo, puzzles ilógicos, un modo francotirador que facilita demasiado las cosas y gráficos bonitos pero poco detallados. Lo que pasa en todos los juegos de PC.

Cualquier consolero que se precie notará que *MDK2* está demasiado «vacío», con un enemigo cada muchos metros y un puzzle cada varias habitaciones, sin apenas nada que hacer salvo avanzar y avanzar. No llega a ser aburrido en ningún momento, pero... tampoco alcanza el grado de «divertido».

Cuando estés a una distancia prudencial del enemigo, activa el modo francotirador y no te arriesgues innecesariamente (comprueba que usas la munición adecuada según el caso)

«La cosa mejora un poco cuando juegas con Max, el perro de seis patas»

La cosa mejora un poco cuando juegas con Max, el perro de seis patas, con el que *MDK2* se convierte en un juego de acción sin pausa y enemigos por doquier. Pero entonces, lo único que haces es disparar. Con el Dr. Hawkins pasa todo lo contrario: sólo hay puzzles y más puzzles, sin casi alienígenas a los que aniquilar. Un poco monótono. Y con Kurt, el protagonista del primer juego, Interplay ha intentado mantener un cierto equilibrio entre rompecabezas y disparos, aunque sin llegar a conseguir una jugabilidad sólida. Vaya, que *MDK2* es un juego de PC por definición: bonito, pero poco profundo. ■





VEREDICTO

Idéntico a las versiones para Dreamcast y PC, claro. Un buen juego, pero más digno de un PC que de una PS2. Enemigos demasiado tontos, escenarios demasiado grandes...

7 SOBRE 10

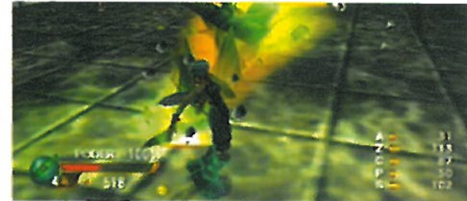
ALTERNATIVAS

- **PS1: MDK** (PSMag 13, 8/10) No estuvo del todo mal para su época, aunque quedaría obsoleto comparado con los juegos actuales.
- **PS2: ONI** (PSMag 51, 5/10) *Oni* es lo más parecido a *MDK2* que encontrarás en PS2. Pero puestos a elegir, *MDK2* es mejor.



¿Siena? ¿Es usted Siena? ¿Y qué? ¿Acaso va a decirme cómo abrir las puertas cerradas, o si hay algo tras ellas que merezca la pena?







Para usar algunos ascensores, necesitarás portar armas y ropas de un determinado elemento o color. Y nadie te explicará eso en el juego, así que pruébalo cuando veas que algo no funciona

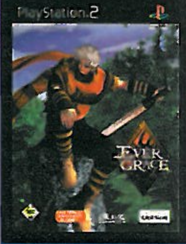






EVERGRACE

¿QUÉ SIGNIFICA «*EVERGRACE*»? ¿«GRACIOSO PARA SIEMPRE»?



- **DISTRIBUIDOR**
  Ubi Soft
- **FABRICANTE**
  Crave Entertainment / From Software
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Textos y voces en castellano
- **PRECIO**
  9.995
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  - Diversas prendas de vestir y armas
  - Hay un sistema de elementos o atributos, aunque...
  - Dos personajes

Nos hemos pasado el juego con los dos personajes y todavía no hemos entendido el argumento. Ni la mecánica de juego. Uno espera ir entendiendo quién es quién a medida que avanza en la historia, pero en realidad, lo único que consigues es liarte más y más... Y lo curioso es que el juego está totalmente traducido al castellano, y muy bien, por cierto. ¡Es el argumento el que falla, no tiene pies ni cabeza!

Pero bueno, aunque el argumento es algo importante en un juego de rol, no es lo único que importa. Todavía quedan la jugabilidad, la durabilidad, la adictividad, los gráficos, los combates, los ítems, el sonido... Sorpresa: tampoco nada de eso sobresale de ningún modo. El juego cuenta con dos personajes jugables: Sharline y Darius. Escojas el que escojas, antes del combate final, el «argumento» te obliga a volver a jugarlo todo con el otro personaje. Entonces, cuando por fin llegas al final otra vez, puedes combatir contra los dos últimos jefes y terminar la «historia». Si es que hay una «historia» en el fondo de *EverGrace*. Morfeo, Siena, Trandín... ¿pero quién es realmente toda esa gente? ¿De dónde han salido? ¿Y qué demonios es la dichosa Cresta, en torno a la que gira todo *EverGrace*? No hemos entendido nada. Ni siquiera los dos combates finales, teñidos de una extraña y novedosa versión del machismo: puedes seleccionar a Darius para las dos peleas, o a un personaje para cada una. Pero no a Sharline para las dos. ¿Dónde están las ONG con ganas de meterse con los videojuegos cuando hacen falta?

«El juego cuenta con dos personajes jugables: Sharline y Darius»

Los escenarios son inmensos, y no podrían ser más monótonos por más que sus desarrolladores lo hubiesen intentado a propósito. En todos los niveles, laberínticos, hay multitud de habitaciones que abrir. Pero al hacerlo, descubrirás con sorpresa que en su interior no hay absolutamente nada, en unas nueve de cada diez estancias que visites. Las armas y prendas de vestir cuentan con elementos propios y poderes mágicos, que no sirven para nada durante casi todo el juego. Tan sólo para resolver algún que otro puzzle relacionado con los elementos y colores de armas y ropas. Porque claro, los puzzles también son rematadamente descabellados: sólo pueden resolverse a base de paciencia e insistencia. Y aun así, necesitarás más de un chivatazo para superar algunos.

EverGrace no es bueno ni malo, es absurdo. Monótono, aburrido, vacío y absurdo. Menos mal que, por lo menos, también es corto: el tedio no dura más de dos días. Y a pesar de ello, se antoja eterno... ■



¿Darius o Sharline? Poco importa a quién elijas: tendrás que jugar con los dos para ver el final del juego. Aunque, posiblemente, no querrás llegar tan lejos...

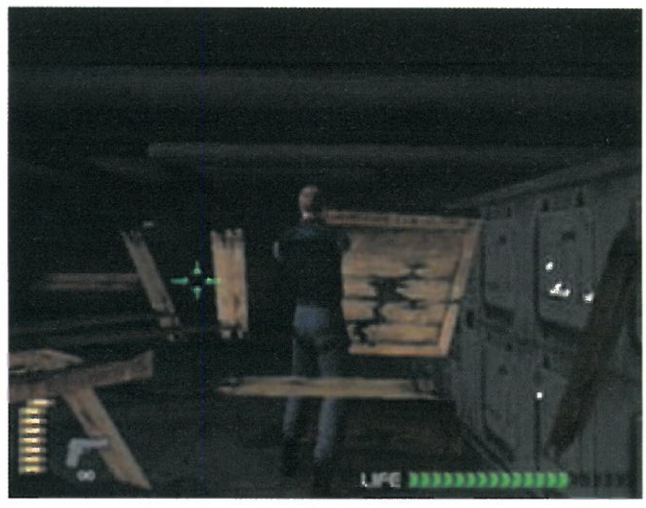


ALTERNATIVAS

- **PS1:** LEGEND OF DRAGOON (PSMag 50, 10/10) Rol del bueno con sólo 32 bits.
- **PS2:** ORPHEN: SCION OF SORCERY (PSMag 49, 6/10) Gráficos preciosos y una mecánica de juego relativamente convencional.



No te fíes demasiado sólo porque estás cubierto. Gira la cámara 90° para comprobar que no hay enemigos a los que no ves, como éste... Qué tío tan listo, ¿eh?







Además de las cajas y bidones que explotan, observarás que los disparos dejan agujeros en las paredes y cristales. ¡Firma en la ventana a balazos!

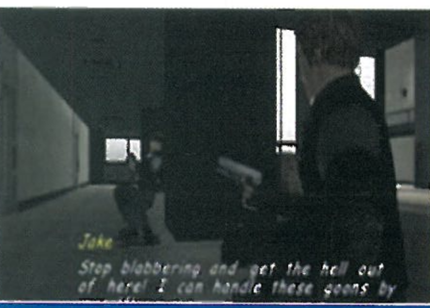
WINBACK: COVERT OPERATIONS

NADA MEJOR QUE UN APERITIVO DE *MGS2*



- **DISTRIBUIDOR**
  Acclaim
- **FABRICANTE**
  Koei
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Textos y voces en inglés
- **PRECIO**
  9.900
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  De uno a cuatro
- **A DESTACAR**
  • Una mecánica de juego adictiva y divertida
  • Perfecto como aperitivo hasta *MGS2*
  • Multitud de opciones multijugador

W*inBack: Covert Operations* es uno de los grandes mitos de los proyectos retrasados. Comenzó a desarrollarse en 1996, para N64, y Koei lo presentó al mundo como «el *MGS* de N64». Fue retrasado, cancelado y retomado en incontables ocasiones, hasta que finalmente se puso a la venta en 1999 para la máquina de Nintendo. El resultado, lamentablemente, no justificaba tantos años de desarrollo: un argumento brillante entonces y una IA espectacular rebozados en gráficos meramente decentes y numerosos problemas técnicos.

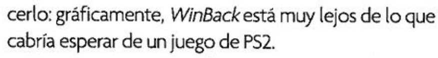


La acción, las secuencias de vídeo y los *checkpoints* se van alternando a lo largo de los niveles para hacer evolucionar el argumento

Por fortuna, la versión para PlayStation2 no presenta esos problemas. El control funciona bien y la superior potencia de la PS2 no deja que los *frames* se ralenticen. Sin embargo, lo que hace tres años eran «gráficos aceptables» en una consola de 64 bits, ahora son «gráficos excesivamente simples», en PS2. A simple vista, *WinBack* produce la misma sensación que *Oni*: «¿por qué todo está tan vacío?» Escenarios gigantescos, grises y azulados, con cajas de madera y unos cuantos camiones. Poco más. Tenemos que reconocerlo: gráficamente, *WinBack* está muy lejos de lo que cabría esperar de un juego de PS2.



«No sería justo equipararlo a *MGS*, porque se trata de algo muy distinto, pero es un juego magnífico»



Pero atención, que nadie interprete eso mal: *WinBack* nos parece gráficamente inferior a las posibilidades de la PS2 por su simpleza, no porque sus gráficos sean malos. Koei ha mejorado el aspecto y animación de los personajes (con una estupenda captura de movimiento), ha aumentado la resolución del juego y de las texturas, ha optimizado los efectos de niebla, luz y humo, etc. Lo que ocurre es que los escenarios son los mismos que en N64. Pocos polígonos. Y más o menos lo mismo le sucede al argumento, muy trillado ya: unos terroristas han tomado la base de control de un satélite nuclear, y tú —Jean-Luc Cougar— formas parte del equipo antiterrorista que debe recuperar el control de las instalaciones.





El sistema de apuntado automático funciona muy bien, pero no contarás con él en los modos multijugador. Verás que apuntar manualmente no resulta tan fácil, je, je...









Puede que los gráficos no estén a la altura de las posibilidades de la PS2, pero eso no significa que el juego no valga la pena. Si te gustaron *MGS* y *SF*, *WinBack* también lo hará

Aparte de eso, *WinBack* es un auténtico juegazo. No sería justo equipararlo a *MGS*, porque en realidad se trata de algo muy distinto, pero es un juego magnífico. Más bien habría que hablar de un «*Time Crisis* de aventuras en tercera persona con toques de *Syphon Filter* y *MGS*». Y es que la mecánica de juego no podría parecerse más a la de *Time Crisis*: esconderse, asomarse para disparar, esconderse para recargar, limpiar la zona de malos, avanzar, esconderse, asomarse para disparar...

El botón de acción es «Cuadrado», y sirve para multitud de cosas. Además de activar interruptores y recoger ítems, este botón sirve para otras funciones más comunes e importantes. Si avanzas hasta una pared y pulsas Cuadrado, tu personaje se pega de espaldas a la pared estilo *MGS*, y puedes avanzar sin despegarte del muro hasta la esquina para ver qué hay más allá sin que te descubran. Desde esa posición, puedes pulsar R1 para asomarte y apuntar, disparar con Cuadrado de nuevo, y soltar R1 para regresar automáticamente a la posición de seguridad tras la esquina. R1 para disparar, soltar R1 para ocultarse, R1 para disparar... *Time Crisis*, vaya.

El diseño de niveles, con interruptores, lásers de vigilancia y habitaciones que explorar, recuerdan más a *Syphon Filter* que a *MGS*. También tendrás que rodar por el suelo para esquivar rayos y ráfagas de balas, escondiéndote tras cajas y armarios, mientras recargas tus armas o repones tu salud. Sin embargo, en *WinBack* no puedes avanzar y disparar a la vez, por lo que te pasarás todo el juego recurriendo a la «técnica *Time Crisis*» de esconderse-asomarse en cada esquina.

En contra de lo que podría parecer a partir de estas imágenes, *WinBack* resulta divertidísimo. Cuenta con numerosos modos multijugador, para dos o cuatro jugadores, que pueden alargar un poco la vida del juego. Pero lo cierto es que su punto fuerte es el modo Historia para un jugador. Carece de un argumento elaborado como *MGS*, de los gráficos de *MGS2*, de la acción desenfrenada de *SF* o del arsenal de *Medal of Honor*, pero da igual: es genial. No lo subestimes.



VEREDICTO

La verdad es que Koei podría haber trabajado un poco añadiendo texturas y polígonos al juego de N64... Pero aun así, nos encanta. Su mecánica estilo *Time Crisis* te enganchará.



SOBRE 10

Llega al final del nivel

No puedes fiarte ni de tu sombra, hay enemigos escondidos hasta debajo de las piedras. Para que no te pillen por sorpresa, lee con atención:



Los terroristas también tienen necesidades fisiológicas. No creas que, por estar en los servicios, estarás seguro. Los malos del juego no tienen el menor sentido de la intimidad...

Dispara a todas las cajas de madera y bidones que veas. Es importante que elimines todo lo inflamable a distancia, para que después no te explote en la cara



Avanza siempre agachado y pégate a todas las paredes. Así disminuirás las posibilidades de ser visto o alcanzado por tus enemigos.

ALTERNATIVAS

- **PS1: METAL GEAR SOLID** (PSMag 28, 10/10) El gran estandarte de PlayStation, con un argumento rico, unos gráficos que quitan el hipo y un control estupendo... ¡Queremos ya *MGS2*!
- **PS2: ONI** (PSMag 51, 5/10) A primera vista, podría parecer muy similar a *WinBack*, pero si juegas con los dos, te darás cuenta de que no tienen casi nada en común.



Las diferencias entre conducir uno u otro coche no son perceptibles, pero sí las de una pista mojada a una seca... Reza porque haga buen tiempo el día de la carrera



Schumacher, el rey de la Fórmula 1. En la realidad, al menos, porque en *FO2001* no lo hace tan bien (podrás adelantarle, sí)

El nivel de detalle de *FO2001* es impresionante. Por fin los gráficos de un juego de PS2 no tienen competencia en DC o PC

FORMULA ONE 2001

UNA CARA BONITA, PERO...

- **DISTRIBUIDOR** Sony
- **FABRICANTE** SCE Studio Liverpool
- **DISPONIBLE** Mayo
- **IDIOMA** Castellano
- **PRECIO** 9.990
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a dos
- **A DESTACAR**
  - Gráficos muy detallados y suaves
  - 60 cuadros por segundo
  - Licencia oficial de este año

A simple vista, *Formula One 2001* podría ser como la mayoría de las modelos famosas: un envoltorio imponente para algo más bien pobre. Aunque aquí debemos precisar: ni todas las modelos son «mentalmente pobres», ni todo lo que hay bajo el aspecto de *Formula One 2001* es decepcionante.

La versión de *review* que nos ha llegado este mes de *FO2001* para PS2 es infinitamente superior a la beta que recibimos el mes pasado: éste es más suave, bonito, cuidado... Pero aun así, continúa sin alcanzar al título de Ubi Soft en muchos aspectos. Gráficamente, el trabajo de Studio Liverpool es indiscutiblemente superior: escenarios alucinantes, 60 *fps*, un nivel de detalle asombroso, una suavidad indescriptible... Es algo impresionante. Bueno, los reflejos del sol en pantalla no resultan muy verosímiles —a veces parecen un mal funcionamiento de la tele—, pero tampoco es importante.

Lo que sí es importante es todo lo que acompaña a los gráficos, todo «lo demás»: control, realismo y jugabilidad. Y ahí es donde el simulador de Ubi Soft pasa como un rayo a *FO2001*, por el interior.

Todo es culpa de su control. Como en la mayoría de los juegos de carreras, puedes elegir entre modo analógico o digital, pero... ¿cuál es menos incómodo? En modo digital, el conjunto coche-cámara da unos bandazos difícilmente soportables cuando giras, haciéndote perder el sentido de la orientación y la percepción de las distancias. Así que sólo queda la otra opción, el modo analógico. Sorpresa: requiere el uso de los dos *sticks* analógicos. El izquierdo, controla la dirección y el derecho, la aceleración y los frenos. Sí, como en *Road Rash 3D*, cuyo control volvió loco a todo el mundo...

El problema se podría haber solucionado con una simple opción de «configurar controles», pero no existe tal cosa. Deberás elegir entre un control imposible (digital) o casi-imposible (analógico). Y, desgraciadamente, cuando lo hayas hecho y te hayas acostumbrado, observarás que conceptos como la aceleración, la frenada, la trazada buena o la dirección también carecen del realismo necesario. Todo es suave y precioso, pero irreal. Un buen ejemplo es la IA de los demás pilotos, que te embisten como si no estuvieras allí. O la de los comisarios, que no te penalizan prácticamente nunca. O los comentarios, estilo «cortar y pegar», carentes de naturalidad y con frases tan poco oportunas como «Schumacher-ha dado por detrás a-Hakkinen». Pero lo más triste es que, simplemente con un control convencional, éste habría sido un juego magnífico. ■

> **«Gráficamente, el trabajo de Studio Liverpool es indiscutiblemente superior»**



Aunque la conducción no es muy realista durante la partida, las repeticiones sí te parecerán carreras de verdad televisadas en la tele

PlayStation Magazine — VEREDICTO

Podría haber sido un juegazo, pero Ubi Soft le ha tomado la delantera en jugabilidad y realismo. En esto de la F1, hace falta mucho más que una cara bonita para ganar...

7 SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000** (PSMAG 46, 9/10) El mejor juego de F1 que encontrarás en PSone.
- **PS2: F1 RACING CHAMPIONSHIP** (PSMag 52, 9/10) El simulador de Ubi Soft gana por puntos al de Sony.

NÚMERO 48 YA A LA VENTA







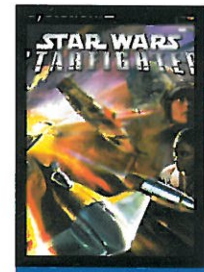
No te costará en absoluto reconocer algunas de las naves que aparecían en *Episodio I*. Sin embargo, también observarás que en el juego hay naves nuevas, que no aparecen en ninguna película de la serie



Misiones a ras de suelo, en el espacio exterior, entre montañas de roca... La variedad y el estilo de los niveles recuerdan mucho a *Colony Wars: El Sol Rojo*

STAR WARS STARFIGHTER

¿STAR WARS O NO?



- **DISTRIBUIDOR**
  Electronic Arts
- **FABRICANTE**
  LucasArts
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Textos y voces en castellano
- **PRECIO**
  10.390
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  - ¡La banda sonora, por supuesto!
  - Tres personajes, tres naves, un destino
  - Un sistema de control suave e intuitivo

¡Tres hurras por la Alianza Rebelde! ¡Hurra! ¡Hurra! ¡¡Hurra! ¡Tres hurras por la PS2! ¡Hurra! (bis) ¡Tres hurras por la alianza entre LucasArts y PS2! ¡Hurra! (bis, de nuevo). ¡Tres...! ¿Tres personajes? ¿Y desconocidos? No, no pensamos gritar tres hurras por esto. Ya está bien de fiesta, que hay que trabajar.

No acabamos de entender por qué LucasArts ha escogido a tres personajes imaginarios para protagonizar este juego, pero bueno, tampoco es muy grave. Gracias a este trío, disfrutarás del pilotaje de tres *fighters* diferentes a lo largo del juego (cada uno cuenta con el suyo). Pasarás a controlar a uno u otro personaje a medida que avance la historia, en diferentes entornos. Tan pronto te verás protegiendo a un convoy rebelde en el espacio exterior, como deberás eliminar los escudos de protección de una base imperial en la superficie de Naboo. ¡Variedad, variedad, variedad! ¡Tres hurras por la variedad! Vaaaale, ya dejamos de gritaaar (la directora empieza a mirarnos con los ojos inyectados en sangre). El sistema de control de *SW Starfighter* es muy similar al de su antecesor, *SW Rogue Squadron*, para PC y N64: sencillo e intuitivo. Desgraciadamente, tenemos que reconocer que *Rogue Squadron* estaba mejor diseñado (basado en la primera trilogía, con las naves y localizaciones de las primeras pelis), y su jugabilidad resultaba más sólida.

«El sistema de control de *SW Starfighter* es muy similar al de su antecesor, *SW Rogue Squadron*»

Pero éste tiene un valor añadido con el que no contaba uno de los pocos grandes juegos de N64: el modo francotirador. En *Starfighter*, puedes reducir de velocidad hasta parar la nave en el aire y activar el modo francotirador para escrutar el terreno, aumentando o disminuyendo el zoom y disparando a tus objetivos. Esto, que en principio podría parecer una leve mejora, en realidad cambia por completo la experiencia de juego.

SW Starfighter tiene todo lo necesario para alcanzar el éxito: acción, una banda sonora estupenda, naves que los *fans* de la serie enseguida reconocerán, otras nuevas e inéditas... Si te gustaron *Colony Wars: El Sol Rojo* y *Rogue Squadron*, *Starfighter* se sumará a tu lista de juegos preferidos. Puede que su tono arcade decepcione a los jugadores más puristas, pero lo cierto es que en PS2 y PSone no hay títulos mucho más realistas. En cuanto a los gráficos, son preciosos, pero están muy lejos de las posibilidades de PS2. Algo normal, tratándose del primer trabajo de LucasArts para esta consola (están acostumbrados a los rudimentarios PC). Pero si te gustan los *shooters* espaciales y no temes un nivel de dificultad más bien excesivo a partir de la mitad del juego, no puedes perderte *SW Starfighter*. ■



Si su aspecto te gusta a juzgar por estas imágenes, imagínatelo con sonido. Tan-ta-chán, chááááán, tan-ta-chán, tan-ta-chááááán... Tan-ta-chán, chááááán...



VEREDICTO

No nos cabe la menor duda de que éste es uno de los mejores juegos basados en *Star Wars* que han existido jamás, pero... *Rogue Squadron* aún le supera, con la mitad de bits (en N64).



SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: COLONY WARS: EL SOL ROJO** (PSMag 39, 8/10) El tercer *CW* tiene muchas cosas en común con *Star Wars Starfighter*.
- **PS2: SILPHEED** (PSMag 52, 7/10) Su acción 2D en *scroll* con gráficos 3D, lo hacen un juego completamente distinto a *SW Starfighter*.





El público ruge, los jugadores se preparan, la publicidad de Coca-Cola destaca en las gradas... ¡Casi puedes oír los eructos del entrenador, es genial!





La animación de los jugadores no podría ser más realista. Sólo les falta saludarte desde el otro lado de la pantalla para parecer personas reales

ALL-STAR BASEBALL 2002

ENCIENDE LA CONSOLA. ¡AUR, AUR!



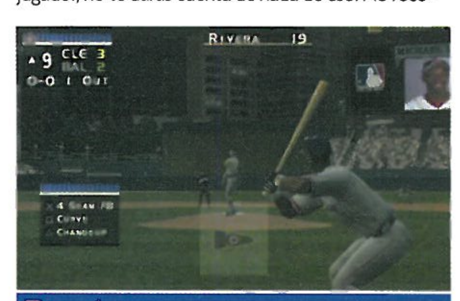
- **DISTRIBUIDOR** Acclaim
- **FABRICANTE** Acclaim
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Manual y textos en inglés
- **PRECIO** 9.990
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a cuatro
- **A DESTACAR**
  - Jugadores, estadios y equipos reales
  - Una captura de movimiento asombrosa
  - Enseguida te acostumbrarás al sistema de control

A*ll-Star Baseball 2002* sólo tiene dos pequeños defectos: que es de béisbol, y que está en inglés. Dos problemas que se muerden la cola. Si fuese de fútbol, el idioma no nos haría mucha falta para entender lo que pasa en la pantalla. Y si estuviese traducido, nos enteraríamos de qué ocurre en el partido de béisbol que, en teoría, estamos protagonizando con el pad entre las manos.

Aparte de esos dos pequeños «detalles», *All-Star Baseball 2002* es perfecto. La animación, los gráficos, el sistema de control y el sonido son perfectos. Más de 700 jugadores reales, todos con su cara, sus ademanes y su forma de jugar característicos. Todos los equipos importantes de la Major League Baseball americana, los estadios reales, dos de los más famosos comentaristas de los auténticos partidos... Pero tú, oh jugador, no te darás cuenta de nada de eso. No reconocerás a los jugadores, ni entenderás lo que los comentaristas dicen de ellos... A veces, ni siquiera estarás seguro de si te toca batear o lanzar. Ni conocemos las reglas del juego, ni tenemos experiencia en este género. Y *All-Star Baseball* no solucionará ninguno de esos dos problemas... Aunque sí aprenderás unas cuantas cosas, al menos. Llegarás a diferenciar los distintos tipos de lanzamiento, cuanto te toque jugar como *pitcher*, haciendo pequeñas trampas al bateador; y lograrás hacer algunos *home runs* cuando descubras la opción de golpear fuerte con la punta del bate. Pero lo primero que aprenderás será qué significa hacer tres *strikes* seguidos...

Este *All-Star Baseball* es la continuación del juego con el mismo nombre que salió para N64 hace un par de años. Aquel cartucho para N64 fue muy aclamado, todo un *boom* de ventas en Estados Unidos, a pesar de su excesiva dificultad y de una mecánica de juego poco intuitiva. Ahora, Acclaim repite la fórmula, puliendo aquellos pequeños problemas y añadiendo todo lo necesario: más jugadores, más estadios, más comentarios, mejor sonido, mejor IA, mejor animación, un control más sencillo y versátil, etc. Quizás el nivel de dificultad aún sea mayor de lo que debería, pero para poder aseverar eso sin temor a equivocarnos, deberíamos ser unos auténticos expertos en juegos de béisbol... Y no hace falta que te recordemos lo ignorantes que somos, ¿no? No obstante, si sientes la misma curiosidad que nosotros por este deporte y cuentas con la paciencia suficiente para esforzarte y aprender, *AS Baseball* te otorgará infinitas horas de diversión. Y si ya eres un *fan* del béisbol, o un joven americano que ha venido a disfrutar de nuestro clima, ¿a qué esperas para comprarlo?

«La animación, los gráficos, el sistema de control y el sonido son perfectos»



Prepárate para batear, selecciona la fuerza con la que quieres golpear la pelota, mueve el cursor y pulsa ⊗. ¿Has hecho un *home run*? ¡Bien! ¿Pero... qué demonios es eso?



ALTERNATIVAS

- **PS1:** **VR BASEBALL '97** (PSMag 7, 7/10) Los juegos de béisbol no abundan en PSOne, la verdad. Éste estaba bien, pero ahora...
- **PS2:** Si en PSOne apenas hay juegos de béisbol, imagínate en PS2. De nuevo, habrá que conformarse con *ISS* por ahora.



Los gráficos de *Rugby* son considerablemente inferiores a los de los anteriores juegos de deportes que hemos visto en PS2, pero al menos, la animación es fabulosa

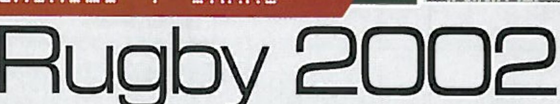




El sistema de control puede parecerte muy complicado al principio, pero después verás que se parece bastante al de cualquier *ISS*







Rugby 2002



Ésta es en realidad una versión para PS2 de *Rugby 2001*, un juego para PC que salió el año pasado. Es poco probable que conocieras el título para ordenador, porque de hecho este deporte no es especialmente popular en nuestro país, pero existe.

Y aún te diremos más: ¿sabías que España tiene un equipo oficial de rugby? ¡Sí, es cierto! O al menos, eso dice la gente de EA Sports: el juego cuenta con la licencia oficial de los equipos de numerosos países y España es uno de ellos. Increíble, ¿no? Si no fuera por los videojuegos, pensaríamos que «fútbol» es la definición única de «deporte». *Rugby 2002* cuenta con todas las licencias oficiales de equipos, torneos, estadios y jugadores imaginables. Más de 600 deportistas reales, con sus correspondientes características. Ya, esto no será especialmente importante para la mayoría de nosotros, pero seguro que en el Reino Unido *Rugby 2002* se vende como rosquillas.

No obstante, si sientes curiosidad por este deporte, en *Rugby 2002* encontrarás un modo Training que te permitirá aprender las reglas del juego y los controles. Lo cierto es que, aunque sepas cómo se juega y conozcas las reglas, no te vendría mal echarle un vistazo al Training, porque el sistema de control es bastante completo: ¡se usan todos los botones del DualShock2! Con los botones frontales se controlan los diferentes pases y con los principales, los placajes, *sprints*, saques, etc. Algo complejo, al principio. Lo más destacable del juego es la animación de los deportistas y la incidencia del clima en los partidos. La niebla, por ejemplo, reduce la visibilidad, haciendo que los jugadores no calculen igual de bien los pases largos. La lluvia, en cambio, hace que, en ocasiones, el balón resbale de las manos de quien lo recoge. Puede que, gráficamente, *Rugby 2002* sea un tanto pobre, pero si hay algún *fan* de este deporte en nuestro país que tenga una PS2, seguro que no le importa. ■



- **DISTRIBUIDOR** Electronic Arts
- **FABRICANTE** EA Sports
- **GÉNERO** Deportes
- **A DESTACAR**
  - Más de 600 jugadores reales
  - 23 estadios
  - Una animación estupenda
- **FECHA DE LANZAMIENTO** Junio

El clima es un factor especialmente importante en el desarrollo de los partidos. La lluvia, como en casi todos los juegos de deportes, es el enemigo

Te toca a ti hacer la colada





Decenas y decenas de hombres sudorosos abrazándose entre sí con fuerza (si también hubiese chicas con poca ropa, parecería *Gran Hermano*). Tipos fornidos y adultos intercambiándose fluidos corporales y aromas desagradablemente masculinos. Miles de espectadores bebiendo cerveza en las gradas y vitoreándote mientras liberan sonoramente los gases ingeridos... Esta vez, tu madre se negará a lavarte la ropa.





MTV Music Generator 2, en una PS2, es como un equipo de música, una caja de sonidos, un ordenador con los mejores programas de sampleo y una mesa de mezclas. Todo en uno

Aunque incluyéramos en esta *preview* millones de imágenes, nunca podrías oír los resultados. Tendrás que probar el juego para enterarte de algo...

MEZCLA Y REMEZCLA

MTV Music Generator 2

¿SER «DJ» O JUGAR? JUEGA A SER «DJ»

M*TV Music Generator 2* es el nuevo trabajo de los creadores de *Music Creation for the PlayStation* (más conocido por «*Music*», 7/10 en *PSMag 19*) y *Music 2000* (9/10 en *PSMag 25*). ¿Un *Music 3*, entonces? Bueno, algo así, pero con una diferencia importante: éste es para PS2.

El hecho de que un editor musical sea para PSone o PS2 cambia mucho las cosas. Del mismo modo que los gráficos de *MGS2* (PS2) serán infinitamente superiores a los de *MGS* (PSone), las posibilidades de *MTV Music Generator 2* son inmensamente grandes comparadas con las de *Music* y *Music 2000*. Cuatro veces más potencia de procesador, cuatro veces más memoria RAM, mucha más potencia de salida de sonido... Ya es difícil entender cómo de superior es esta continuación a sus antecesores en PSone, sin unas cuantas capturas que lo demuestren (las que acompañan a estas letras no te servirán para eso). Pero quizás empieces a entenderlo si te hablamos del modo multijugador. ¿Recuerdas los *Music* de PSone, en los que podías mezclar toda clase de sonidos, samplearlos, repetirlos, modificarlos y demás? Pues en PS2, con un MultiTap, ¡podrán hacerlo cuatro personas a la vez! Cuatro DJ al mismo tiempo, a pantalla partida, remezclando y creando nuevos sonidos.

O mejor aún: con dos consolas, dos juegos, dos teles, dos Multitap y un cable Link, ¡ocho jugadores a la vez! Al lado de la que podrías montar con todo eso en tu casa, tu discoteca preferida es un organillo de feria.

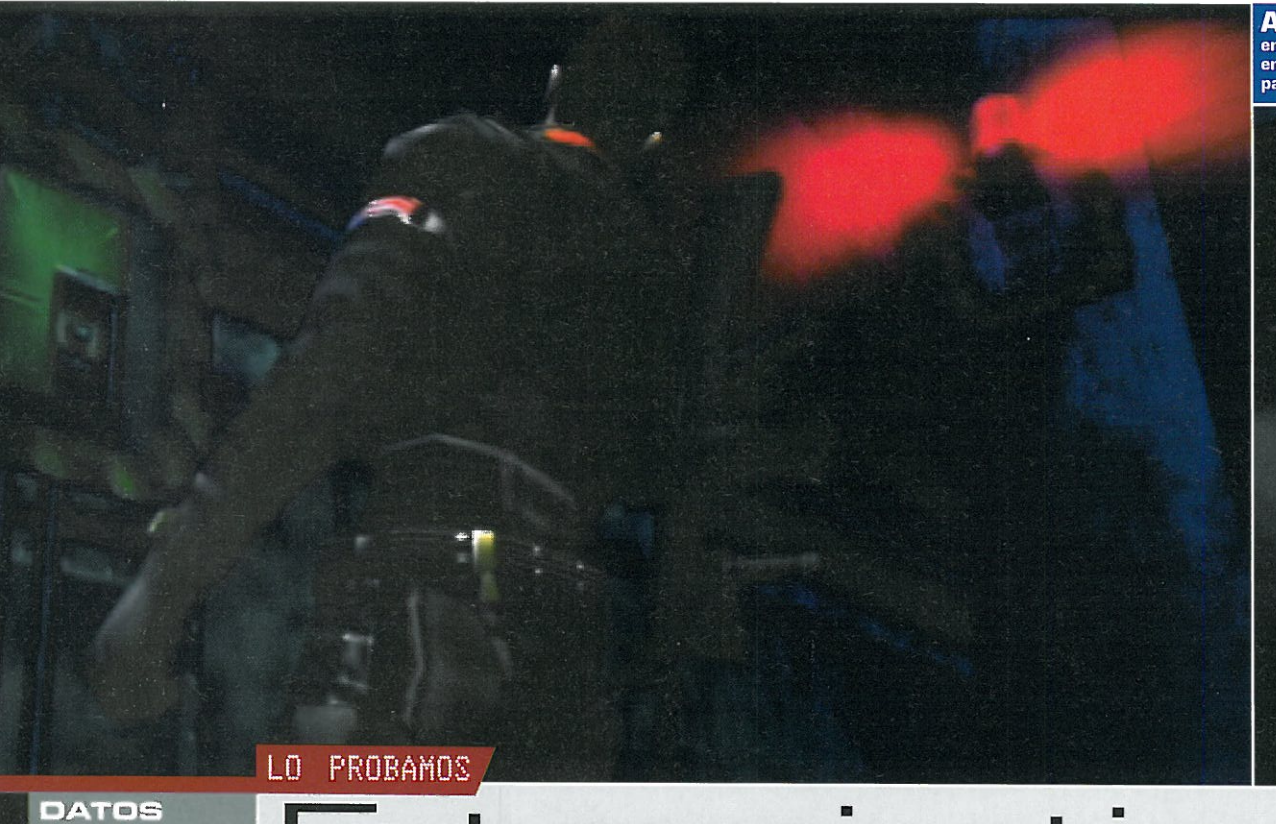
Básicamente, *MTV Music Generator 2* es como *Music 2000*, pero con un banco de *riffs* mucho mayor, más canciones disponibles, opciones e instrumentos, el doble de potencia de salida, composiciones hasta cuatro veces más largas, etc. Podrás guardar un total de 99 canciones en una sola tarjeta de memoria y, por supuesto, también podrás generar psicodélicos vídeos para acompañar esa música. Podrás hacer muchas cosas, ¿podrás esperarnos? ■

DATOS

- **DISTRIBUIDOR** Codemasters
- **FABRICANTE** Jester Interactive / Codemasters
- **GÉNERO** Creación musical
- **A DESTACAR**
  - ¡Hasta ocho jugadores a la vez!
  - Más de 9.000 samples a tu disposición
  - La posibilidad de utilizar la música que quieras
- **CONTACTO** www.codemasters.com/mtvmg2/

Una de las opciones más interesantes del juego es la posibilidad de usar tu propia música para samplear. Busca tu CD de AC/DC, toma un par de berridos que te gusten, y samplealos con un estribillo de Cristina Aguilera...

TU PS2 CONVERTIDA EN CAJA DE MEZCLAS, ¿QUÉ TAL SUENA? PUES MULTIPLÍCALO POR CUATRO, CON UN MULTITAP, Y ALUCINARÁS



Apunta. Cuentas con un modo francotirador en primera persona, pero también hay una vista en tercera persona que cuenta con una opción para apuntar automáticamente

LO PROBAMOS

Exterminación

Extermination

EL PRIMER JUEGO DE «ACCIÓN ATERRADORA» SE

DATOS

- **DISTRIBUIDOR** Sony
- **FABRICANTE** Deep Space
- **GÉNERO** Acción aterradora
- **A DESTACAR**
  - Animación increíblemente fluida y unos personajes con una renderización excelente
  - Acción frenética con terror de supervivencia
  - Sensación claramente cinematográfica
- **FECHA DE LANZAMIENTO** Junio

Si te paras a pensar un poco, verás que la historia de los videojuegos está abarrotada hasta los topes de momentos que cambian el curso de una vida. ¿Te acuerdas del fragmento de *Metal Gear* en que te diste cuenta de que podías utilizar una caja de cartón para camuflarte? ¿O aquella vez en que, al cruzar la entrada situada en lo alto de la cabeza de la Esfinge del *Tomb Raider* original, descubriste que era igual de grande que la Catedral de Barcelona?

Pero si hablamos de esos momentos que permanecen en la memoria por su increíble capacidad para dejarnos boquiabiertos, los mejores son, de calle, los de *Resident Evil*. ¿Te acuerdas de cuando se te ocurrió molestar precisamente a *aquel* zombi mientras estaba merendando tan tranquilo? ¡Malditos sean el virus T y sus retorcidos creadores!

Ese instante ha sido, por sí solo, capaz de engendrar una generación entera de juegos en los últimos años. Y si intentamos divisar un juego en el horizonte que se encargue de llevar el panorama del terror de supervivencia a nuevas cotas de experiencia, tendremos que referirnos, sin duda, a *Extermination*. El terror de supervivencia ha muerto. ¡Viva «la acción aterradora»!

Así es como califican los creadores de *Extermination*, Deep Space, a su festival de sobresaltos para PS2. Muchos de los rasgos del terror de supervivencia siguen estando ahí, como un sistema de control similar, una variedad de armas escalofriantes y una horda de escurridizas y supurantes bestias que se pirran por comerte.

No obstante, la ambientación del juego difiere bastante de los anteriores. En algo que podría tomarse como algo más que un simple guiño al clásico del *gore* de 1982 de John Carpenter, *La cosa*, la trama empieza en Fort Steward, una sombría base de investigación del gobierno situada en el Antártico que se ha quedado sospechosamente muda. Nuestro

No te olvides de ese bicho. Tu rifle de asalto lleva una linterna incorporada, pero sólo puedes utilizarla cuando estás parado. Qué ganas de complicar las cosas...



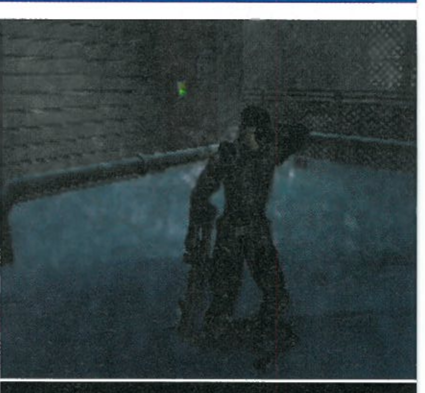
Laberíntico. Hay un montón de zonas por explorar



■ EL SISTEMA DE CONTROL TE PERMITE DESPLAZARTE A TUS ANCHAS Y SE DESMARCA DEL TÍPICO FORMATO «GIRAR-AVANZAR» ■ PARA VER DE DÓNDE PROCEDEN LAS IDEAS QUE SE ESCONDEN TRAS *EXTERMINATION*, NO TE PIERDAS *LA COSA* DE JOHN







Compañeros con pedigrí. Si un *alien* muerde a tu compañero, esto es, ni más ni menos, lo que le pasará. ¡Puaggg!

ACERCA DISPUESTO A PEGARTE UN SUSTO DE MUERTE

héroe, un tipo de las fuerzas especiales llamado Denis Riley, se deja caer por la zona, por accidente. Lo que sigue es una sorprendente serie de situaciones empapapadas de muchísima tensión, más de lo que hemos visto en un juego de consola hasta la fecha.

QUITA, BICHO

Con un uso inteligente de la iluminación, una música de fondo excelente y algunos efectos visuales imponentes, *Extermination* rezuma una jugabilidad verdaderamente espeluznante. En una escena estupenda especialmente repulsiva, nuestro héroe tiene que abrirse camino por un pasillo tortuoso y oscuro. Lo único que alcanzas a ver es el medio metro que tienes ante ti, y la única fuente de luz que tienes es la que procede de la linterna situada encima de tu rifle. Desgraciadamente, sólo puedes utilizar la luz cuando estás parado, lo que hace que moverse por este corredor infestado de sabandijas suponga una acción plagada de peligro, suspense y sorpresas: imagínate que te paras para activar la luz y te encuentras de morros con un bicho hambriento de carne. Qué situación más dulce y encantadora.

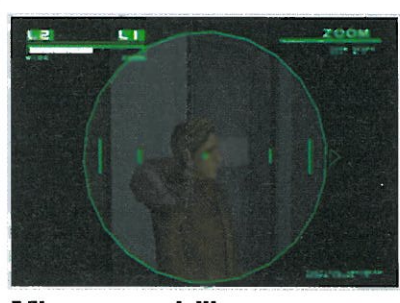
Ni te quepa la menor duda: estás ante un material verdaderamente aterrador. Y para no chafarte más sorpresas, te diremos sólo que cuando un bicho alienígena se ha escabullido detrás tuyo y está esperando el momento idóneo para hacer una aparición estelar, las glándulas sudoríparas empiezan a hacer horas extra...

Y encima, todo con un carácter impecable y un aspecto alucinante. Cierto es que este título no calmará las mismas comezones que *Metal Gear Solid 2*, ya que, a pesar del parecido en la visión en tercera persona, se trata de estilos de juego muy diferentes, pero puedes estar seguro de que no vamos a perder de vista a *Extermination*. Y tampoco se nos olvidará quitarle ojo a ese rincón oscuro junto a la puerta, prometido... ■



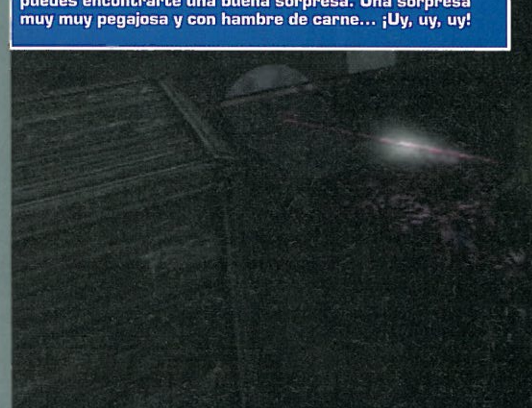
Con armas y a lo loco

En lugar de tener que merodear por ahí buscando armas distintas, tu rifle de asalto M1 contiene una serie de ensambles en los que se pueden encajar nuevos artilugios. Miras de francotirador, mecanismos de recortada y minilanzallamas son algunos de los extras opcionales. Además de recoger munición, puedes «descargarte» balas de unas terminales de munición especiales situadas en algunas paredes. No te proporcionarán más cargadores, sino que te llenarán el que lleves equipado en ese momento.



Mira que mirilla. Si tienes los artilugios adecuados, podrás montar una mira telescópica en tu rifle de asalto

Cajas con sorpresa. Si revientas una caja puedes encontrarte una buena sorpresa. Una sorpresa muy muy pegajosa y con hambre de carne... ¡Uy, uy, uy!



CARPENTER ■ HAY INCLUSO UNA HISTORIA ROMÁNTICA DE POR MEDIO: NUESTRO HOMBRE ESTÁ COLADITO POR UNA DE LAS ESPOSAS DE SUS COMPAÑEROS MUERTOS, DE MODO QUE, COMO PUEDES IMAGINAR, LA SITUACIÓN ES ALGO EMBARAZOSA...







Desmadre en el laboratorio. El sangriento argumento de ***Half-Life*** enfrenta a débiles y aterrorizados científicos con hordas alienígenas psicóticas



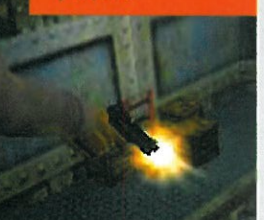
INVASIÓN ALIENÍGENA

Half-Life

EL REY DE LOS *SHOOTERS* PARA PC IRRUMPE EN PS2

DATOS

- **DISTRIBUIDOR** Vivendi Universal Interactive
- **FABRICANTE** Gearbox
- **GÉNERO** *Shooter* en 1ª persona
- **A DESTACAR**
  - Nuevos modos multijugador para PS2
  - Niveles totalmente nuevos para PS2
  - Modo cooperativo y competitivo



¿Uno de los nuestros? El gobierno manda una brigada de «barrenderos» con malos humos para limpiar la zona, y tú tienes pinta de basurilla...

Uno de los mayores atractivos para los compradores de la PS2 es que esta preciosidad brinda a los jugadores de consola la oportunidad de probar juegos que tradicionalmente siempre han sido para PC. El último clásico en dar el gran salto a PS2 es *Half-Life*, un *shooter* en primera persona considerado por muchos como el mejor juego para PC de la historia.

Half-Life te mete en el cuerpazo de Gordon Freeman, un investigador del Centro de Investigación Black Mesa. A causa de un experimento interdimensional que no sale como debiera, el lugar termina infestado de abominables criaturas alienígenas que sólo responden a la acción explosiva más pura y dura. A diferencia de otras ofertas procedentes del universo PC ,como *Unreal Tournament* (*PSMag* 52 8/10) y *Quake III* (véase página 58), en este juego el argumento va adquiriendo mayor importancia al tiempo que te agencias armas cada vez más espectaculares. Los malos son increíblemente inteligentes: si te escondes tras una caja, se limitarán a sacarte de tu escondrijo con una granada. No obstante —y afortunadamente— tú también puedes pegarles un buen susto a los *aliens* para que se den el piro con la cola entre las piernas.

El juego empieza con el ataque de unos asquerosos «caracangrejos» y la trama da un inesperado giro cuando los secuaces del gobierno llegan dispuestos a eliminar a todos los implicados en el experimento. Sí, lo has adivinado: eso significa que la cosa se complicará horrores y que encima te sentirás más solo que la una. Lo que sigue es una atribulada carrera a lo largo de unos niveles muy bien pensados, en los que ocasionalmente habrá que dar las mil y una vueltas para encontrar «esa llave» que abra «esa puerta».

Si has tenido el placer de jugar con la versión PC, podemos confirmarte que algunos aspectos del juego y sus entornos se han recreado a las mil maravillas. Hay más fragmentos provocados por los disparos (gracias al tremendo potencial del sistema de partículas de PS2), más humo, más fuego y fondos mucho más detallados. Además, los personajes tienen una apariencia mucho más realista. Estamos ansiosos por echarle el guante y disfrutar de las opciones para multijugador y los típicos modos de combate a muerte, además de los nuevos modos exclusivos para PS2 que hay previstos.

Afortunadamente, el juego será compatible con un ratón y un teclado, herramientas que mejoraban en gran medida la jugabilidad de *Unreal Tournament* (si bien *Quake III* es la prueba viviente de que los mandos de PS2 dan la talla en los *shooters* en primera persona). ¡No podemos esperar más! ■

Que se mueran los feos





Como si estar sólo y perseguido por el gobierno no fuera suficiente, en *Half-Life* tu estómago se las verá y se las deseará para no abandonar tu cuerpo. Olvídate de *Resident Evil* y compañía: los malos de esta epopeya en primera persona son más retorcidos de lo que la mente más perturbada pueda imaginar. Tienen ventosas y tentáculos en lugares que ni siquiera sabías que existían.

HALF LIFE PARA PC FUE CONSIDERADO EL MEJOR JUEGO DEL AÑO EN MÁS DE 50 PUBLICACIONES ■ GEARBOX ASPIRA A UTILIZAR EL POTENCIAL *ON-LINE* DE LA PS2 PARA RECREAR LA ENORME CALIDAD MULTIJUGADORA DEL PC

HARDWARE PS2

PS2: El disco más duro

La jugabilidad *on line* para PS2 ha dado otro paso adelante con el anuncio de los planes de Sony de ampliar las capacidades del hardware de la PS2 antes de finales de año.

La intención de Sony ha sido siempre convertir la PS2 en una máquina de «entretenimiento doméstico», mas que encasillarla en la definición de consola de juegos, y el abanico de periféricos y discos de ampliación que invadirán las tiendas japonesas durante los próximos meses refuerza esta teoría.

El esperadísimo disco duro, que tendrá una capacidad de almacenamiento de 40 GB (¡eso sí que es capacidad!) y una interfaz de 100 MBps (lo que permitirá que enormes cantidades de datos fluyan suavemente por las redes de banda ancha) estarán disponibles en Japón a principios de julio de este año.

Además, Sony se ha unido a Namco y Sega para crear una nueva máquina basada en PS2 que utilizará lo último en tecnologías de red de fibra óptica. Este invento incluirá una PlayStation2, un monitor de pantalla, una videocámara y una conexión de red de banda ancha. El servicio de banda ancha permitirá que los usuarios accedan a juegos en red, comercio electrónico, animaciones digitales y otros contenidos de Internet que requieren una conexión de módem de alta velocidad. Está previsto que el servicio empiece a funcionar en Japón a finales de 2001.



¡Y la cosa no termina ahí! Sony lanzará a la venta un cable que permite conectar un móvil *i-mode* no sólo con una PSone (véase página 11), sino también con una PS2. Y, por último, este mes el desarrollador de hardware Sun Denshi lanzará un módem USB de 56 k de banda estrecha equipado con el software de navegación NetFront. El lanzamiento europeo está previsto para finales de 2001. Como siempre, te mantendremos informado.

FLASH PS2

LAS MEJORES NOTICIAS PS2 QUE NO PUEDES PERDERTE

Square avanza a buen ritmo con *Final Fantasy X*, la primera entrega de la serie que arrasará en PS2. La historia gira en torno a un joven guerrero que responde al nombre de Tidus y que, para variar, blande una enorme espada y se enamora de una preciosa maga... *Alone in The Dark: The New Nightmare* es un título que promete mucho, razón por la cual Infogrames ha anunciado que también lo podremos ver para PS2. Se tratará, básicamente, del mismo juego, pero con gráficos mejorados y secuencias de vídeo impresionantes... **En lo que a juegos de rol para ordenador se refiere, sin duda, *Baldur's Gate II* es de lo mejorcito. Las últimas noticias son que Interplay ha anunciado que proyecta convertir la aventura para PC *Dungeons And Dragons* a PS2. Sin embargo, aún no está del todo claro que vaya a ser compatible con las futuras capacidades *on line* de PS2...** Existe la posibilidad de que *Parappa The Rapper* regrese a por otra dosis de magia musical, aunque esta vez lo va a hacer en PS2. El juego se anunció en una conferencia de prensa reciente celebrada en Tokio y se espera que empiece a marcarse unos rapeos en las tiendas japonesas a principios de verano.

SEGA SE RINDE

Sonic se pasa al bando de PS2

La decisión de Sega de dejar de fabricar Dreamcast y centrarse en el desarrollo de software supone una gran noticia para los jugadores de PS2. El antiguo rival de Sony proyecta convertir muchas de las exitosas licencias DC a PlayStation2 en los próximos meses.



Acclaim será el primer fabricante en convertir algunas ofertas del catálogo a PS2: lanzará *Crazy Taxi* a finales de abril (véase página 12) y dos títulos más a continuación: el juego de conducción de camiones *18-Wheeler* y el *beat 'em up* de desplazamiento lateral *Zombie Revenge* a finales de junio.

Los dos últimos títulos Sega en dar el gran salto serán el impresionante *Virtua Fighter 4*, la respuesta de Sega a *Tekken Tag*, y *Space Channel 5*. El lanzamiento de ambos juegos está previsto para septiembre. *Space Channel 5* es un juego de baile, similar a *Dancing Stage Euro Mix* y *El libro de la selva*. Otro grupo de 11 títulos (aún por confirmar) de las filas de Sega empezarán su andadura hacia PS2 entre finales de 2001 y principios de 2002.



Más noticias próximamente.

JUGUETES *MGS2*

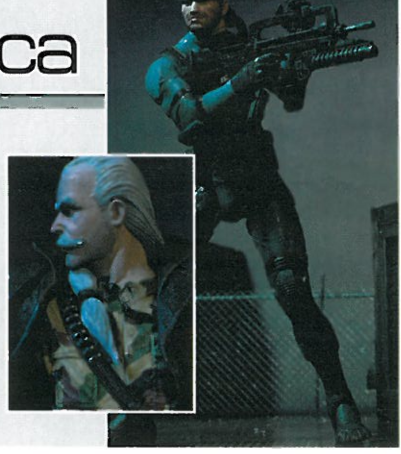
A Snake le da por la cirugía plástica

McFarlane Toys, proveedor de unas elegantes figuras de acción en plástico, ha presentado su línea de modelos de personajes de *Metal Gear Solid 2*. La compañía ha elaborado figuras para el juego original y parece que la segunda serie de réplicas pinta igual de bien que la primera.

La gama cuenta con siete figuras muy detalladas, incluido el héroe Solid Snake (con todo su arsenal de armas a cuestas) y los malos Revolver Ocelot y Olga. Por el momento, las identidades de otros tres agentes de *Metal Gear* es un tema que se mantiene en secreto, y lo único que está disponible es un impreciso boceto de las figuras en el catálogo *on line* de McFarlane (http://www.spawntoys.com/mcfarlaneindex.html).

La última figura corresponde a Metal Gear Ray, el robot de ataque con forma de insecto creado por los Hijos de la Libertad. Viene en seis piezas separadas: cada una de las partes va incluida en la caja del resto de figuras (de modo que lo conseguirás comprando los otros personajes) y tienes que montarlo tú mismo (y posiblemente realizar una sigilosa incursión en Nueva York para conseguir el manual de instrucciones).

Está previsto que los modelos arrasen las tiendas coincidiendo con el lanzamiento veraniego de *MGS2*.



■ PUEDE QUE *MADEN 2002* SEA EL PRIMER JUEGO PS2 PREPARADO PAR EL UNIVERSO *ON LINE* ■ THQ HA CONFIRMADO QUE *SMACKDOWN 3* APARECERÁ EN PS2

NÚMERO 7 YA A LA VENTA



CÓMO PUNTUAMOS

- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

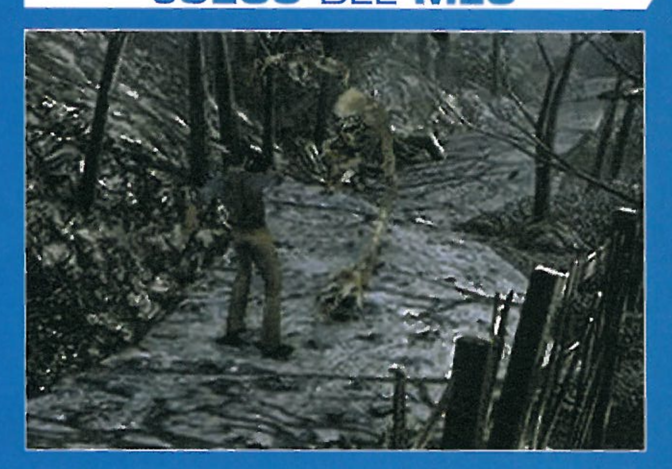
REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*


Toy Story Racer


Pipemanias 3D

JUEGO DEL MES

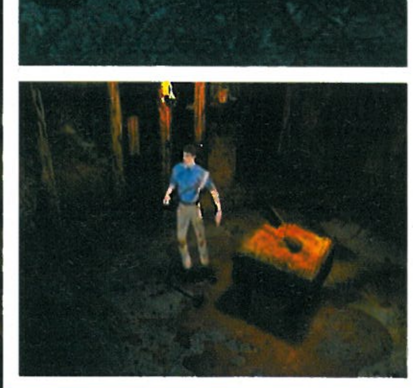


«Un descenso al infierno de la mano de Heavy Iron Studios no recomendable para cardíacos. Hasta tu Play se estremecerá de miedo»



¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS!





¿Quieres sangre? Aquí tienes sangre, a cubos. Barriles llenos de piernas y brazos, suelos encharcados de hemoglobina y vísceras, carne picada en las paredes...



Dichosos campesinos... Están por todas partes, levitando como los zombis de las películas, y se mueven la mar de rápido. Vas a necesitar mucha gasolina para trocearlos

ERES EL MEJOR, ERES EL MÁS GRANDE, ERES... ERES... ERES UN *ASH*

Evil Dead: Hail to the king

«Estética lúgubre, enemigos implacables, protagonista sanguinario

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Heavy Iron Studios
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno
RESTRICCIÓN DE EDAD	+ 16

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

(PSMAG 39, 8/10)
Si lo que te gusta es la acción bestial con una dosis adecuada de terror y puzzles, *RE3* continúa siendo la opción más equilibrada. Pero si tu sentido del humor te pide algo más, *Evil Dead* te apasionará.

E*vil Dead* es uno de esos juegos que generan odios y pasiones a partes iguales. Y no nos cabe ninguna duda de que eso era, precisamente, lo que pretendían conseguir sus creadores. Antes de explicar por qué, te daremos un par de pistas:

1. En *Silent Hill* o en cualquier *Resident Evil*, tienes que mantener pulsado un botón para avanzar corriendo. En *Evil Dead*, avanzas corriendo por defecto, y se pulsa un botón para caminar despacio.

2. En *SH* o *RE* llevas un arma, y tienes que entrar en el menú para seleccionar otra. En *Evil Dead*, llevas siempre dos, y puedes usarlas a la vez si quieres.

3. En *SH* o *RE*, si necesitas disparar, debes quedarte quieto para apuntar. En *ED*, puedes atacar a tus enemigos sin parar de andar o correr, con un arma u otra, realizando diversos movimientos y combos.

4. En *SH* o *RE*, te encuentras a un enemigo más o menos cada minuto, y apenas tienes dificultades para acabar con él. En *ED*, te topas con uno cada cinco o seis segundos, y nunca estás seguro de si podrás acabar con él o si será él quien acabará contigo.

5. En *SH* o *RE*, si no tienes munición, esquivas a los malos y sales pitando. En *ED*, si intentas huir, te persiguen. Y mientras huyes, despiertas a más espíritus malignos, que también te persiguen. Y al llegar a un callejón sin salida, todos juntos te hacen picadillo.

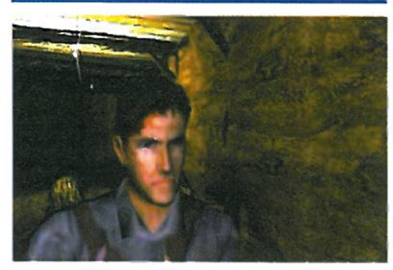
¿Empiezas a comprender, a grandes rasgos, las diferencias entre éste y los anteriores juegos de acción y terror que has visto hasta ahora? *Evil Dead* no es ni lejanamente tan misterioso y profundo como *Silent Hill*, y tampoco cuenta con el equilibrio y la sobriedad de un *Resident Evil*.

Evil Dead es otra cosa, otro género. Es algo que no se parece a nada de cuanto ha pasado por tu PSOne. Estética lúgubre, enemigos implacables, protagonista sanguinario y humor de mal gusto. ¿Cómo se puede combinar todo eso? Nada como un ejemplo para explicarlo: en *Terroríficamente muertos* —la segunda peli de la serie en la que se basa el juego—, un zombi sonriente intenta desenterrarse, sacando la cabeza de entre la tierra. Pero Ash, el prota, tiene una idea mejor: se acerca al no-muerto, con una sonrisa picarona, y le propina una patada que envía la cabeza al otro extremo del oscuro bosque...

Así es, exactamente, *Evil Dead*. Acción, violencia, escenarios tenebrosos y mucho sentido del humor (de ése que pone enfermas a nuestras madres). En principio, el concepto general no podría ser más atractivo. Pero, aparte del «ambiente» del juego, hay dos aspectos que destacan de una forma especial: los gráficos y el sonido. Como en cualquier *RE*, los escenarios son fondos prerrenderizados, planos, sobre los que los personajes se mueven tridimensionalmente. Sin embargo, los fondos de *Evil Dead* están «animados». ¿Recuerdas el fuego de los incendios de *RE2* y las luces que parpadeaban en algunos carteles de *RE3*? Eran pequeños elementos que daban una mayor sensación de tridimensionalidad al entorno, y quedaban de miedo. Pero es que, en *Evil Dead*, esos «pequeños elementos» no son nada pequeños, y aparecen en todo momento. En la mayoría de los casos, se trata de sombras: las sombras de los árboles, mecidos por el viento, recortándose sobre el suelo. Estas sombras se mueven con tal naturalidad, que realmente tienes la sensación de moverte por un escenario en 3D, aunque la cámara no se mueva.



Ash es inconfundible. Tanto en las secuencias de vídeo como en el juego propiamente dicho, no te costará en absoluto reconocer la cara de Bruce Campbell (el prota de las pelis) en tu personaje











Las sombras de los árboles, arrastrándose por el suelo de un lado para otro, nos apasionan. Y las cortinas movidas por el viento, donde siempre esperas que aparezca un zombi horrible...

y humor de mal gusto»

Súmale un apartado sonoro de lujo a esa sensación de tridimensionalidad, y te encontrarás en uno de los lugares más exóticos del mundo: estarás DENTRO de *Posesión infernal*. ¡Es como vivir la peli en primera persona! Conecta tu PlayStation a un equipo de sonido Dolby Pro-Logic y entenderás de qué estamos hablando: el viento que sopla desde todas las direcciones, el zombi cuyos pasos parecen venir de detrás de la casa, el ruido sordo de los disparos de Ash, el ronroneo nervioso de tu motosierra al arrancarla, el crujir de los árboles... Fabuloso.

Lamentablemente, a todas estas maravillas se suman ciertos inconvenientes directamente relacionados con la inexperiencia de Heavy Iron Studios en el desarrollo de juegos. Problemas fáciles de solucionar, defectos que no habría tenido *Evil Dead* de haber sido desarrollado por Capcom o Konami. Los dichosos defectos de siempre, pequeños pero muy molestos: cámara, dificultad y control.

Heavy Iron Studios ha trabajado mucho los ángulos de cámara, imitando esa especie de genial «impresionismo» de las dos primeras películas, y de los mejores planos de *RE*. Nos encantan los ángulos escogidos, fabulosos, de película. ¡Pero no están bien conectados entre sí! Si, por ejemplo, corres hacia la izquierda en un área para pasar a la siguiente, lo que uno espera es aparecer en la parte derecha de la pantalla al llegar a la zona de más allá. Y eso no es lo que ocurre en *Evil Dead*. No siempre, al menos. Te vas por la izquierda de la zona «a» y, al aparecer en pantalla el escenario «b», estás en la parte inferior. El ángulo de cámara elegido por Iron Studios es distinto en cada área. Fabuloso en las dos, muy cinematográfico, genial, pero... distinto.

Esos ángulos diferentes cada vez que pasas a otra zona sólo sirven para aturdir al jugador: tardas más o menos un segundo en encontrar a tu personaje en la zona siguiente. Sí, esto es algo que ya nos pasó a veces en *RE2* y *RE3*, pero allí no había un enemigo rapidísimo esperándonos...

Así es como llegamos al segundo gran problema de *Evil Dead*: su excesiva dificultad. Cuentas con una munición muy limitada para tus armas. Ya, sabemos lo que estás pensando: «Siempre queda la motosierra», ¿no? Pues no. Bueno, sí, pero no. La motosierra es genial para descuartizar enemigos, pero funciona con gasolina. El depósito de gasolina de esta máquina aparece en pantalla, como una barra de energía. Si la gasolina se acaba, la motosierra no es más que una «espada con dientes muy pesada». Por eso cuentas con un botón para arrancar y parar este arma, para no consumir la gasolina inútilmente.

Por supuesto, el combustible de la motosierra también se acaba, como las balas. Y encontrar gasolina es igual de complicado que dar con una caja de munición. A los cinco minutos de partida verás que sólo tienes un hacha, en una mano, y una motosierra completamente seca en la otra. Puedes seguir luchando con eso, pero las peleas te parecerán eternas. Estarás hecho trizas en cuanto intentes enfrentarte a dos enemigos a la vez.

Hay soluciones, pero te costará dominarlas: no gastar munición ni gasolina cuando sólo te enfrentes a un enemigo, por ejemplo. Avanzar despacio, para no despertar a demasiados espíritus a la vez. No huir jamás, si prefieres evitar una horda de zombis persiguiéndote. Optimizar el consumo de los botiquines, combinar adecuadamente las armas y ▶

CÓMO...

PERMANECER VIVO MÁS TIEMPO

Ya hemos dicho que *Evil Dead* es endemoniadamente difícil, pero podemos darte algunos pequeños consejos para conseguir que, al menos, sobrevivas durante más de dos minutos seguidos.



Camina siempre despacio, especialmente en zonas de poca visibilidad o con la cámara frente a tu personaje. Si afinas el oído, puede que oigas acercarse a los malos antes de toparte con ellos.



No desperdicies tu valiosa munición si no es necesario. Para enemigos solitarios y no excesivamente difíciles, recurre al cuerpo a cuerpo con el hacha y la motosierra (apagada).



En espacios pequeños, donde te resulte muy complicado esquivar a los malos, arranca la motosierra y haz carne picada tan rápido como puedas. Así, gastarás poca gasolina y no sufrirás muchos daños.



Si no te fijas mucho en todos los detalles de cada área, es posible que de vez en cuando te pierdas. A veces, el bosque de *Evil Dead* puede resultar un tanto monótono







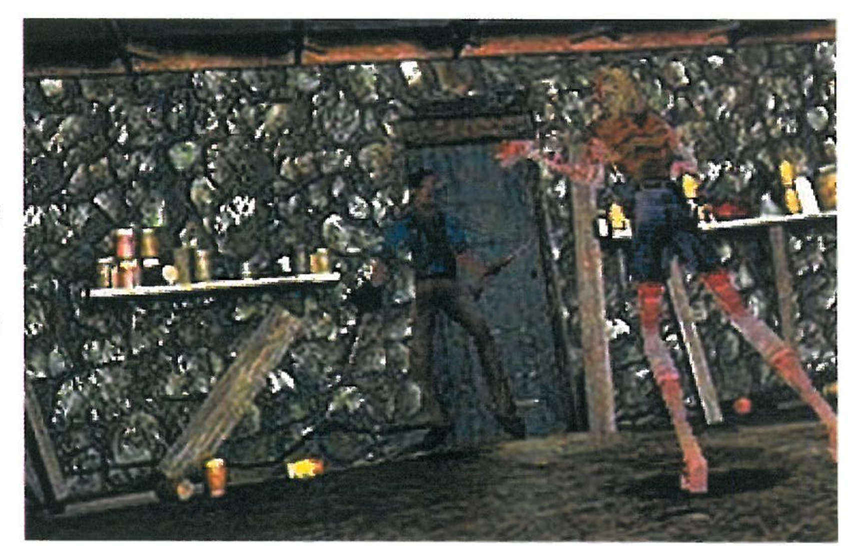


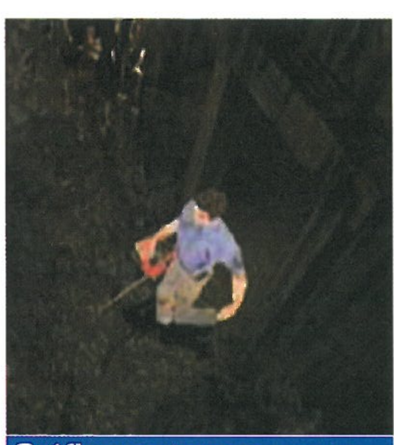
El aspecto de los zombis es terrible. Si Ash se mantuviera callado y el juego en general no fuese una sarta de chistes de mal gusto, sentiríamos miedo de verdad

«Nos encantan los ángulos escogidos, fabulosos, de película»

municiones, no caminar demasiado por ahí si no es necesario, moverte rápido a la hora de esquivar ataques...

Pero aun así, los malos acabarán contigo en incontables ocasiones. Ellos no tienen ningún problema a la hora de atacarte, y tú sí. Por culpa del control, el tercer problema de *Evil Dead*. Lo de correr por defecto nos parece buena idea, pero al hacerlo, despiertas a demasiados enemigos. Esquivar los ataques es muy difícil, y más aún combinar tus movimientos para luchar sin sufrir daños. Todo sería más fácil con munición ilimitada, o con más reforzadores de salud, pero no tienes ninguna de esas cosas. Éste es un juego muuuuyyyy difícil. Aunque claro, eso no será un problema si te crees la mitad de duro que Ash... ¿Te atreves con un juego así? ■





Gráficamente, *Evil Dead* no tiene desperdicio. El nivel de detalle de los fondos prerrenderizados es espectacular, y los personajes están muy bien integrados en ellos



GRÁFICOS:	A ver cómo mejora esto Capcom	9
JUGABILIDAD:	Excesivamente difícil: poca munición, cámara traicionera...	7
ADICTIVIDAD:	Si no te entristecen los constantes «Game Over», mucha	8

■ CONCLUSIÓN:
Una obra maestra, como las películas en las que se basa. Pero, como en la primera de ellas, la falta de experiencia de sus creadores se hace notar. Desde luego, si hay un *Evil Dead 2*, será asombroso.



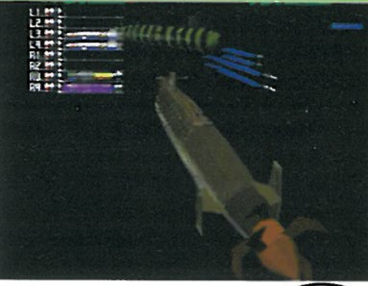
¡VAYA PEASO TORPEDORL, COMMANDERRL!



Submarine Commander



Olvida *La caza del Octubre Rojo. Submarine Commander resulta más bien Cómo irse a pique en un periquete*



DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	Victor Studios
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

¡Un momento de atención! Según *Submarine Commander*, si seguimos contaminando el planeta como hasta ahora, los pocos que sobrevivan al deshielo de los polos acabarán viviendo en submarinos nucleares... y lo que es todavía peor; si acontece el desastre ecológico que sirve de telón de fondo a este supuesto «*GT* para submarinos» (según palabras textuales de sus creadores), puede que a los supervivientes sólo les queden juegos *tocados y hundidos* como éste...

Asumes el cargo de capitán y surcas las profundidades oceánicas con tu tripulación a bordo de una especie de ciudad submarina llamada Plant 9. A partir de aquí, te enfrentas a los submarinos piratas y a los ataques del bando enemigo que amenazan la existencia de tu Plant 9. Como recompensa por los servicios prestados, recibes acero que podrás cambiar por piezas nuevas para el submarino o torpedos de lo más moderno.

El sistema de combate recuerda al de los simuladores de vuelo y, cuando te hayas familiarizado con los controles, el juego del corre-que-te-pillo-y-te-machaco-bajo-el-agua puede llegar a divertirte (eso sí los mediocres gráficos no hieren tu sensibilidad). Por otro lado, el argumento se desarrolla a través de unos diálogos entrecortados, tan embrollados como tediosos.

Habría podido ser un U-571, pero lamentablemente nos hemos quedado con un Kursk. ■



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Flojillos	2
JUGABILIDAD:	Al principio es muy liado, con la práctica, mejora	5
ADICTIVIDAD:	No se puede decir que 20 misiones den para mucha guerra	4

CONCLUSIÓN: Algunos juegos prometen ser impresionantes y luego se quedan en agua de borrajas. Tan sólo una jugabilidad semidecente atenúa unos gráficos cutres y un argumento terrible.



SOBRE 10

VIRGIN MUEVE FICHA Y AMENAZA CON DAR JAQUE MATE



Virtual Kasparov





A cuadros. Es como te vas a quedar cuando veas el tablero en 3D (arriba). Quédate con las 2D (abajo)

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	Titus
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

¡Qué sentido de la oportunidad que tienen los de Virgin! Van y lanzan *Kasparov* justo cuando el as del tablero acaba de perder el título de campeón mundial por primera vez después de un arrollador dominio de doce años consecutivos. Aunque la verdad es que a nosotros nos da igual, porque la versión virtual del ruso es el mejor simulador de ajedrez para PlayStation.

La IA del juego es buena, equiparable a la de una computadora de ajedrez de gama media, útil tanto para principiantes como para los que van de campeonato cada fin de semana. Pero lo que convierte a este título en un gran juego para los aficionados al ajedrez son los extras.

El tutorial es de primera categoría; te muestra desde lo más básico hasta como terminar una partida al estilo de Bobby Fisher o —cómo no— del mismísimo Ogro de Bakú. Gracias a una hábil mezcla de los mejores libros de ajedrez (biografías de los antiguos campeones, una entrevista con Kasparov —que raya el surrealismo— y la historia del juego) con los elementos básicos de una computadora, tienes todo lo necesario para convertirte en un buen ajedrecista.

Los tableros en 3D no han quedado nada bien; mejor evítalos (con la pantalla en 2D te sobra y te basta). Pero lo importante en *Kasparov* no son los gráficos, es el ajedrez, y eso les ha quedado impecable. ■





GRÁFICOS:	Sin comentarios	1
JUGABILIDAD:	Primero mueven las blancas, luego las negras... ¡Es ajedrez! ¿Qué te esperabas?	6
ADICTIVIDAD:	Si no eres ya un gran maestro...	9

CONCLUSIÓN: El mejor de su género. Cuenta con unos extras que los demás no ofrecerten. Su aspecto deja bastante que desear y el careto de Gary puede asustar, pero vale la pena.



SOBRE 10



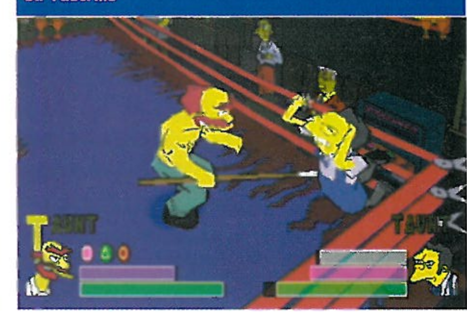




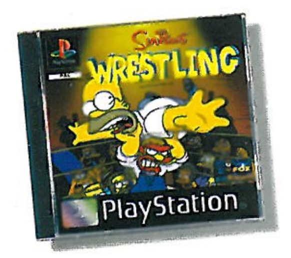


Si bebes, no pelees. Barney, la sabandija alcohólica que siempre encontramos derrumbado sobre la barra del bar de Moe, utiliza su jarra de cerveza en lugar de los puños como ataque principal. Sin embargo, por demoledor que parezca, no deja ninguna marca en la cara...

Terror escocés. Willie es uno de los personajes más fáciles de usar. Sus rivales lo tienen muy difícil para acercarse a él cuando usa su rastrillo



¿TONTOLABA? ¿SEÑOR TONTOLABA? ¿HAY ALGÚN SEÑOR TONTOLABA ENTRE EL PÚBLICO?



The Simpsons Wrestling

«El problema es que no tiene más sustancia que tendría una de las

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Big Ape Productions
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	3.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

¡Hurraaaaa! Por fin *Los Simpson* se han decidido a visitar la PlayStation y han venido dispuestos a ofrecer un espectáculo de... ¿lucha libre? Bueno, no lucha libre en el sentido *WWF Smackdown* de la palabra, sino más bien una orgía de violencia desenfrenada al estilo Rasca y Pica donde se trata de moler a palos al resto de contrincantes con un surtido de movimientos harto groseros.

Dado que el juego cuenta con los personajes de una de las mejores series que las pantallas de televisión han tenido el placer de emitir, *PSMag* tenía grandes esperanzas puestas en este juego de lucha de tez amarillenta. Sin embargo, en lugar de toparnos con un *bart 'em up* de primera, nos hemos dado de morros con un juego que, a fin de cuentas, resulta tan apasionante como la vida amorosa de Moe.

El problema principal de *The Simpsons Wrestling* es que no tiene más sustancia de la que tendría una de las hamburguesas de Krusty. La falta de modos, los gráficos toscos y un estilo de combate sumamente repetitivo componen un juego que se las ve y se las desea para alcanzar la segunda dimensión, por no hablar ya de la tercera. Sin embargo, no todo van a ser reproches tipo Patty y Selma: *The Simpsons Wrestling* tiene calidad suficiente para librarse de la clasificación de mediocre y ganarse un puesto en la de aceptable. Por si aún no lo has deducido, lo que lo salva de la quema es el mismo humor irreverente que convirtió a *Los Simpson* en un punto y aparte en el universo de los dibujos animados.

La estupidez suprema de los movimientos especiales de los personajes contribuye a elevar el risómetro algún punto. Ahí donde *Smackdown* contaba con El codo del pueblo de The Rock, *The Simpsons Wrestling* presenta a Maggie trepando por el pelo de Marge para luego agarrarse cual lapa al contrincante, reduciendo la velocidad de éste y dejando a Marge en una situación inmejorable para que le arree de lo lindo con la sartén. O sustituye las Murallas de Jericó por Homer devorando una caja de bollos, con lo cual duplica el volumen de su panza y, consecuentemente, realiza unos ataques más potentes. En lugar de marcarse una compleja maniobra de inmovilización, Lisa debilita a sus oponentes con los bramidos de su saxofón. Es cierto que, en definitiva, todo ello no deja de ser poco más que una burda sátira del dudoso espectáculo de la licra que es el *wrestling* en Estados Unidos, pero con todo resulta la mar de cómico.

Sin embargo, la sensación inicial de entusiasmo que te invade al pensar «¡Oye, son *Los Simpson* y encima es divertido!» no tarda en evaporarse cuando te das cuenta de lo limitado del invento. En el modo para un jugador tienes que competir en tres torneos (Challenger, Defender y Champion) y, como en la mayor parte de juegos de lucha, el único gancho (a parte de ganar el título del tarado más duro de Springfield) queda en descubrir nuevos personajes para el modo Versus.

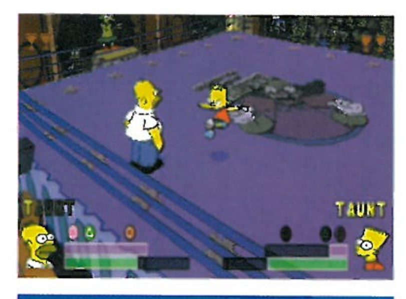
El torneo Challenger no tiene ninguna dificultad, y si terminas con éxito las primeras rondas podrás vértelas con Kang, el extraterrestre que ha fracasado en sus repetidos intentos de abducir y cocinar a los miembros de la familia Simpson. Una vez hayas conseguido la victoria, tienes la posibilidad de seleccionar otro personaje para la siguiente tanda de combates, lo cual supone un alivio, ya que jugar con la misma persona durante diez rondas acaba resultando de lo más aburrido.

Las cosas se complican en el torneo Defender, donde los rivales son un poco más inteli-

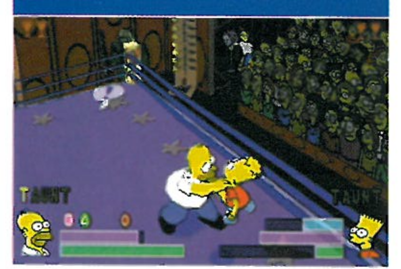
SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

WWF SMACKDOWN 2

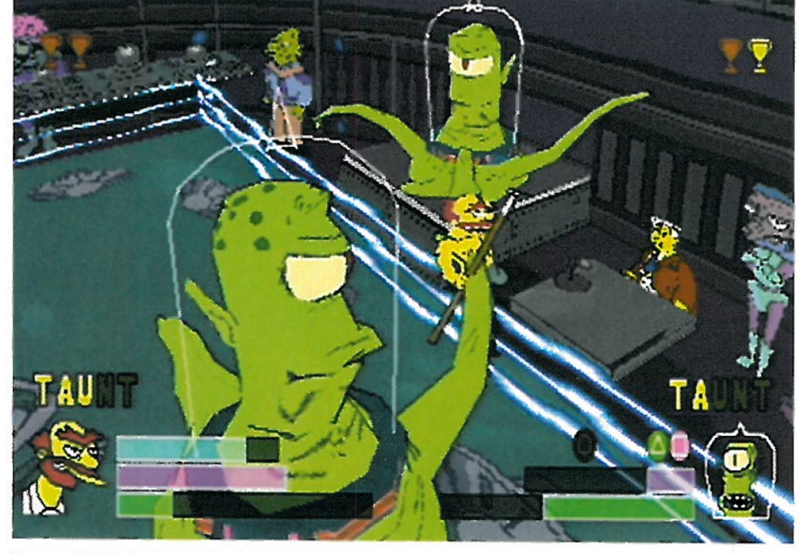
(PSMAG 49 9/10)
El juego de *wrestling* por excelencia, con innumerables opciones de juego y una adictividad prácticamente infinita



Escucha, enano. Una confrontación entre Homer y Bart resolviendo sus diferencias en el estudio de televisión de Krusty seguro que dispararía los índices de audiencia











Verdes, feos y malos. Kang es el primer jefe al que tendrás que enfrentarte

CÓMO...

MACHACARLOS A TODOS



La mejor manera de dejar a tu contrincante sin gotita de vida es volverte invencible de forma temporal. Lo conseguirás recogiendo las burbujas de diálogo suficientes para formar la palabra T-A-U-N-T (mofa).



En cuanto hayas conseguido la invulnerabilidad y te hayas permitido alguna que otra burla, el otro combatiente será incapaz de moverse. ¡Llegó la hora de marcarte el movimiento especial pulsando ◎!



A continuación, persíguele por el *ring*, aporreándole con lo primero que se te ponga al alcance de la mano. Puedes utilizar esta táctica durante 30 segundos sin miedo a represalias y provocar daños suficientes para ganar este asalto.

hamburguesas de Krusty»

gentes y recuperan su fuerza en menos de lo que canta un gallo, lo que significa que tendrás que trabajarte más tus movimientos de inmovilización y no perder de vista los ítems curativos y los *power-up* de energía. El torneo Champion es más de lo mismo pero con algo más de dificultad.

Sin embargo, la decepción aumenta cuando te das cuenta de que los movimientos, a pesar de variar de personaje a personaje, se ejecutan básicamente de la misma forma. Esto significa que, en cuanto has aprendido a usar un personaje, ya te has aprendido la lección entera: ⊗ siempre sirve para saltar; ▣ corresponde a un puñetazo normal (o a un rastrillazo si eres el jardinero Willie, o a un vasazo en plena la cara si eres el borrachín de Barney, etc.); con ⊛ conseguirás una embestida o un ataque con proyectiles (Bart utiliza una catapulta y Apu lanza batidos); y ◎ activa el movimiento especial. Puedes combinar el botón de salto con el resto de botones para conseguir más movimientos adicionales y puedes aprovechar las cuerdas para tomar impulso en las embestidas.

Los combates resultan divertidos, pero aprenderse los diferentes movimientos de los personajes no supone ningún reto. Comparado con *The Simpsons Wrestling*, llegar a dominar otros juegos de lucha de mayor calibre como la serie *Tekken* constituye casi un medio de expresión artística. Para controlar todos los movimientos, desde la espada de Yoshimitsu hasta las diferentes posturas de combate de Lei, uno tiene que pasarse semanas sudando la gota gorda frente a la pantalla. Es cuestión de levantarse pronto y pasarse el día con el modo de práctica antes de que lleguen los amigos un sábado por la tarde para una sesión, y no acostarse hasta que se haya conseguido enlazar cuatro movimientos del dichoso King en un combate. En el caso de *The Simpsons Wrestling*, incluso el jefe de policía Wiggum sería capaz de merendarse el juego con las esposas puestas y hurgándose la nariz. Bueno, tal vez...

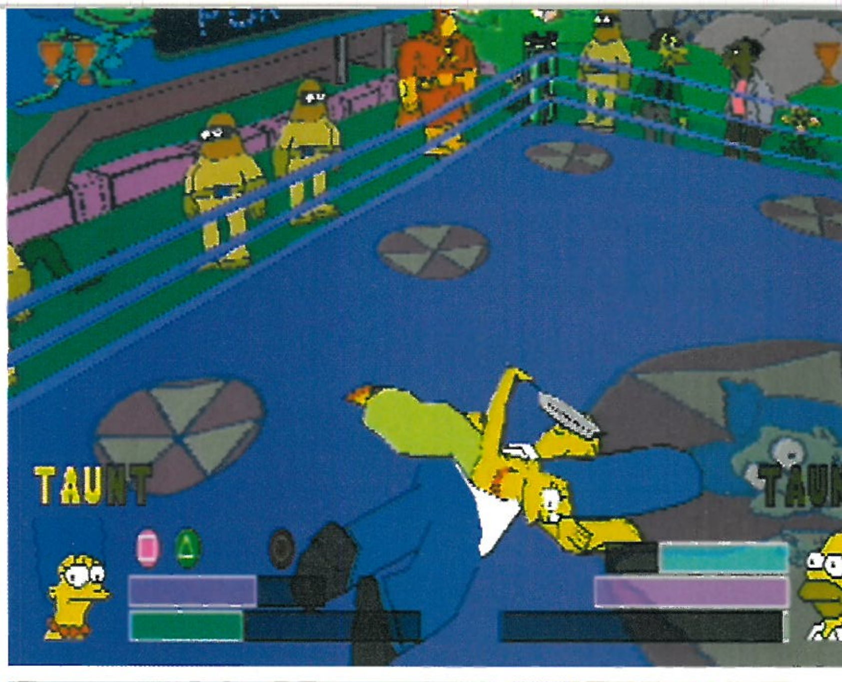
Por si fuera poco, gran parte del humor irreverente que caracteriza a *Los Simpson* ha quedado condenado al olvido a causa de la decisión de Electronic Arts de no traducir el juego. En *The Simpsons Wrestling*, las voces de los personajes se corresponden con las de los actores de la serie, pero, ¿de qué sirve que los comentarios de Bart o Homer sean desternillantes si están en inglés? Al final, las risas quedan limitadas a una franca minoría angloparlante...

Luego están los gráficos. La última ▶





Nuestro gozo en un pozo. Las burlas que se dirigen los personajes entre sí al principio de cada combate quedan en agua de borrajas, ya que nadie se ha tomado la molestia de traducir el juego









Marge attacks. La sufridora por excelencia está hasta el moño del degradante trato que le dispensa su marido y se desquita con una buena dosis de sartenazos

«El juego contiene humor suficiente para hacerlo entretenido»

▶ vez que *Los Simpson* hicieron una aparición consolera (*The Simpson's Game*, para NES), la gris era poco más que una mosca en las oficinas de Sony, y parecería que no se ha avanzado mucho desde entonces. La animación de los luchadores deja mucho que desear en cuestiones de nitidez y la detección de colisiones le va a la zaga. En cambio, los fondos no están mal y cuentan con localizaciones bien conocidas de la ciudad, como la bolera, el parque de atracciones de Rasca y Pica o la central nuclear. Incluso todos aquellos que se han quedado fuera del repertorio de personajes jugables, desde el Hombre Radio activo al Reverendo Lovejoy, hacen acto de aparición: son espectadores de los combates y de vez en cuando mueven uno de sus amarillentos brazos en señal de aprobación cuando el Hombre Abejorro recibe un Flameado de Moe en todo el careto.

A pesar ser un peso mosca, *The Simpsons Wrestling* merece una ojeada aunque sólo sea por tratarse de una novedad. El juego contiene humor suficiente para hacerlo entretenido (¿dónde más puedes lanzar un pez mutante de tres ojos que resta energía como movimiento especial?) y además, a pesar de que es muy probable que el año que viene para estas fechas ya lo tengas más que olvidado, el modo Versus puede brindarte unas cuantas horas la mar de divertidas.

Circulan rumores sin confirmar sobre la aparición de un juego de *skateboarding* de *Los Simpson*, además de otros futuros títulos que contarían con la presencia de la familia disfuncional más conocida en el mundo entero. Aunque será mejor que la próxima vez Electronic Arts nos ofrezca algo más, o habrá que lapidarlos a golpes de donuts... ■





VEREDICTO

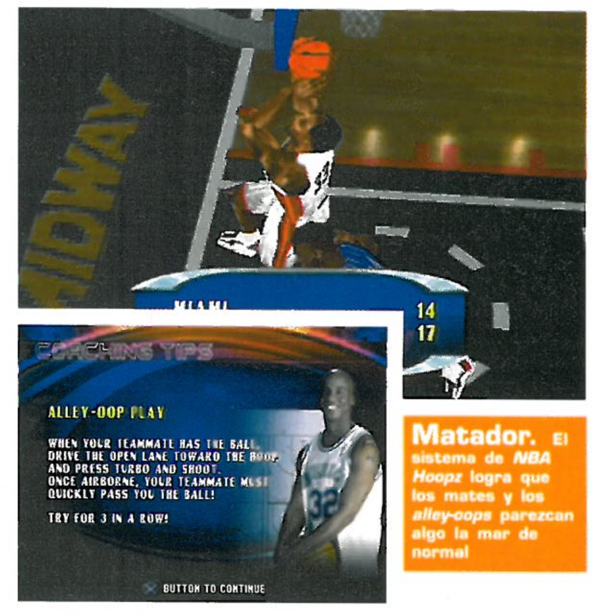
■ GRÁFICOS:	Descuidados y en 2D, pero con unos escenarios mínimamente satisfactorios	6
■ JUGABILIDAD:	Entretenido, aunque debería haber tenido mucha más profundidad	6
■ ADICTIVIDAD:	Tendrás pocas ganas de repetir	5

■ CONCLUSIÓN:
Es entretenido, pero su jugabilidad pedestre lo aboca al aburrimiento con demasiada rapidez. Sin duda, Electronic Arts debería haber sacado mucho más partido de una licencia tan fantástica





Ménage à trois. *NBA Hoopz* se basa en la acción de tres contra tres, y en un momento dado pueden participar hasta seis jugadores



Matador. El sistema de *NBA Hoopz* logra que los mates y los *alley-oops* parezcan algo la mar de normal

VIRGIN SE LANZA DE NUEVO A LA CANCHA ARCADE



NBA Hoopz

«Un título divertido y sin pretensiones, repleto de extravagantes jugadas»

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	Eurocom
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a seis

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A . . .

NBA LIVE 2001

(PSMAG 50 8/10)

La ración anual de baloncesto que nos ofrece EA se inscribe en el bando de los simuladores, pero no deja de ser divertido

La mayoría de gente tiene una ligera idea de lo que es la NBA, más o menos del mismo modo que ese tío lejano que tienes en Almería tiene una ligera idea de que existes... Machaques, Michael Jordan, los Chicago Bulls y cosas as. Pero si eres de los que crees que Shaquille O'Neal es uno de los mejores cocineros paquistaníes del mundo, entonces *NBA Hoopz* es tu juego. Un juego, por otra parte, con pocas reglas pero con acción y emoción a raudales, cosa que lo convierte en uno de los mejores arcades de baloncesto.

El gigante de las recreativas, Midway, lleva más tiempo sacando variantes de este tema del que lleva EA trabajando con su serie *NBA Live*, una saga con más simulación pero menos diversión. Midway comenzó con *NBA Jam* y sus secuelas, pasando por *NBA Showtime* en el año 1999, hasta llegar a este juego. Este dilatado pedigrí se nota desde el principio en detalles como el sistema de control, simple e intuitivo, que te permite jugar sin muchas complicaciones. *NBA Hoopz* es baloncesto de tres contra tres (sólo tienes que escoger un base, un alero y un pívot), con lo cual se logra que la cancha esté menos congestionada y que las tácticas sean mucho más fáciles de dominar.

Sin duda, *NBA Hoopz* es un título divertido y sin pretensiones, repleto de extravagantes jugadas (¡algunas incluso acompañadas por el sonido de un cazabombardero en picado!), pero eso no quiere decir que carezca de sutilezas. Si quieres vencer con cierta comodidad, tendrás que dominar algunas estrategias defensivas básicas, aprender a cubrir los espacios, recuperar rebotes, procurar robar la pelota a menudo y saber cuándo es conveniente recurrir a una falta personal por antideportivo que sea.

Controlar el tiempo es otro aspecto importante del juego, ya que, aunque te será relativamente fácil llegar a canasta y anotar, también lo será para tu oponente, y a menudo el vencedor será aquel que logre el último enceste en un cuarto y luego conserve esa ventaja. Esto da pie a un encuentro más entretenido y emocionante —si bien menos realista— del que se da en otros juegos de este género.

Sin embargo, no hay modo alguno de escapar de las raíces arcade del juego y, aunque éste sea su punto fuerte, también es su punto más débil. *NBA Hoopz*, a pesar de los múltiples niveles de dificultad, campeonatos y temporadas, es demasiado elemental. Si lo que buscas es un poco de sofisticación, al final te sentirás un tanto decepcionado por su mecánica de juego simple y limitada. Pero seamos sinceros, ¿cuántos de nosotros buscamos un sistema complicado cuando queremos jugar al baloncesto?

Un juego excelente para dos o más jugadores (hasta seis a la vez), y si juegas solo, resulta muy divertido en pequeñas dosis.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Jugadores bien animados con algunos movimientos fabulosos	7
JUGABILIDAD:	Sencillo, con unos controles arcade muy instintivos	7
ADICTIVIDAD:	Tienes que jugar con unos amigos para sacarle todo el jugo	6

CONCLUSIÓN: Es un digno sucesor de *Jam* y *Showtime*. Sencillo y divertido. Ideal tanto para los aficionados ocasionales como para los que disfrutan con los encuentros multijugador

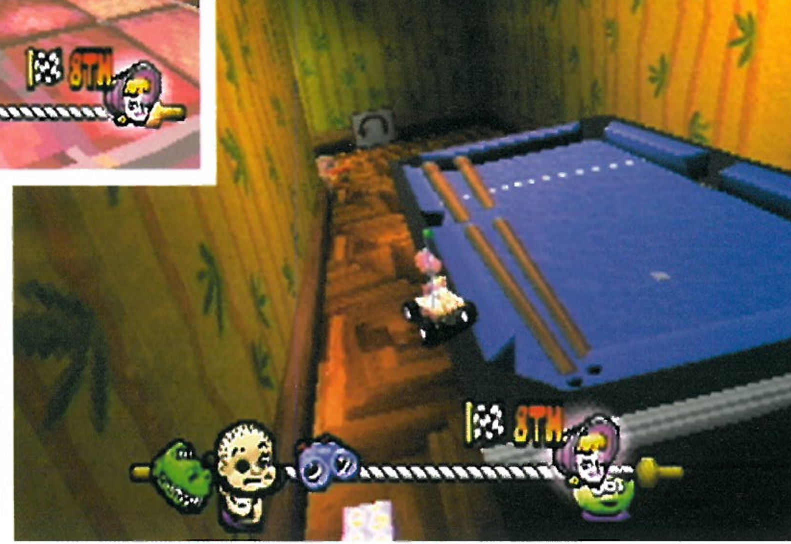


SOBRE 10





Buen chico. Los fondos están repletos de objetos animados, como este gigantesco perro que cabecea







BUZZ Y WOODY REGRESAN EN LA QUE, POSIBLEMENTE, SEA SU MEJOR ENCARNACIÓN POLIGONAL HASTA EL MOMENTO

Toy Story Racer

«La sensación de moverse en un entorno libre y sin trabas

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Travellers' Tales
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Hasta no hace mucho, «licencia cinematográfica» era sinónimo directo de «juego de plataformas». O más bien, de «juego de plataformas muy malo». La receta era muy simple: preparar unos cuantos modelos de personajes, dedicar una sobremesa con un par de carajillos de más a pensar los entornos temáticos y dejar a un lado los detalles más complejos.

En cambio, hoy día, la licencia que se lleva es la de carreras de karts: tiene suficiente potencial para juguetear con las 3D, un planteamiento que se adapta perfectamente a las posibilidades multijugador y un factor de fácil accesibilidad que consigue que muchos *fans* del cine de palomitas se apunten a una partida aun cuando no hayan probado antes ningún videojuego. Sin embargo, a pesar de estar en terreno trillado, *Toy Story Racer* alcanza un delicado equilibrio entre acción desenfrenada y diseño sutil que no habíamos visto desde el mejor juego de karts de la historia. Sí, sí, ya sabéis a cuál nos referimos...

Todos los personajes de *Toy Story 1* y *2* tienen su hueco en alguna parte de esta entrega, aunque la selección inicial la componen Woody, RC, Buzz y Bo Beep. Cada personaje sigue una evolución predefinida de retos, en los que llegar el primero es lo único que importa. El triunfo en la carrera aumenta tu cuenta global de soldados de juguete, que te permite acceder a niveles superiores, dificultades mayores, más retos y, por supuesto, personajes ocultos (Hamm, Rex, Slinky e incluso ese inquietante niño de un solo ojo). Esto resuelve de un plumazo que alguien se quede enganchado a su personaje favorito: tarde o temprano habrá que pillarle el tranquillo a todos.

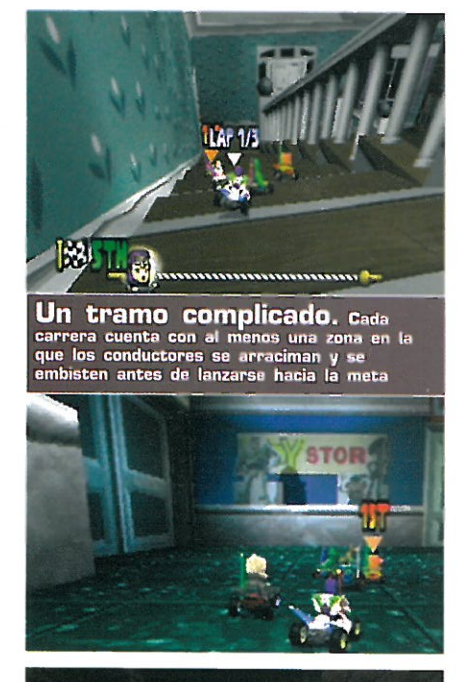
Los karts compiten en una gran variedad de entornos «reales» (casa, tienda de juguetes, bolera, callejón) y la continua sensación de moverse en un entorno libre y sin trabas obliga a un cierto grado de conducción creativa para descubrir las mejores rutas y atajos. Afortunadamente, los fondos de textura baja y alta definición contribuyen a minimizar la típica desorientación que sufren los pobres protagonistas después de una colisión y se encargan de que la acción nunca deje de ser rápida y fluida.

La historia empieza en un nivel bastante tonto, con pistas simplonas y unos oponentes lentorros. Sin embargo, el progresivo aumento de la dificultad no tarda en requerir un grado de maestría mayor para apurar en las curvas y sacarse nuevas triquiñuelas de la manga con los *power-up* recogidos. Las pilas que aumentan la aceleración están esparcidas de forma estratégica en todas las localizaciones, y la constante búsqueda de la mejor trazada que te permita conseguir los imprescindibles turbos acaba convirtiéndose casi en un juego dentro del juego. No obstante, lo más recomendable es intentar pillar los *power-up* aleatorios que aparecen en determinados puntos y que confieren un toque de necesaria agresividad a tu vehículo. La chispa centelleante suelta una descarga de electricidad que dejará frito a tu oponente más cercano; la peonza sale disparada y arremete contra los rivales próximos; la bola de billar actúa como una mina que rebota en las paredes y que, como mínimo, obligará a alguno de tus perseguidores a pegar un volantazo si no quiere saltar por los aires. Lo mejor de este sistema es que, cuando estás en posesión de un *power-up* eres invencible, pero si vas con las manos vacías cualquier ataque te dejará fuera de combate en un abrir y cerrar de ojos. Esto, sumado a una curva de dificultad bien dise-

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

CRASH TEAM RACING

(PSMAG 35 10/10)
De momento, tan solo el juego de karts de los Teleñecos puede hacerle sombra a este campeón de la velocidad alocada



Un tramo complicado. Cada carrera cuenta con al menos una zona en la que los conductores se arraciman y se embisten antes de lanzarse hacia la meta



Hay quien tiene la negra... Ir soltándole bombas a un amigo por las pistas es divertidísimo. Además, los fondos simples facilitan la tarea de ver la pista que tienes por delante

obliga a un cierto grado de conducción creativa»

ñada, funciona a las mil maravillas: a medida que tú y el resto de conductores vais mejorando, la estrategia inicial de gastar *power-up* como un poseso tendrá que reconvertirse a unas «tácticas de guerrilla» donde lo mejor es atacar y huir. Evidentemente, en el magnífico modo para dos jugadores a pantalla partida lo mejor es ir cambiando de estilo, porque ya se sabe que los humanos no resultan tan predecibles como los ordenadores...

Posiblemente, lo más impresionante de *Toy Story Racer* sea el decidido empeño de los desarrolladores en crear un diseño original que no se limitara a juntar unas cuantas pistas con los personajes de *Toy Story* y lo convirtiera en otro insípido título de karts. Las trayectorias de los personajes se han construido alrededor de diferentes tipos de retos que requieren sutiles cambios en la estrategia. Están, entre otros, Recolección (recoge los objetos situados astutamente por la pista sin sobrepasar el tiempo permitido), Destrucción (utiliza los *power-up* para machacar al resto de juguetes y sé el último en permanecer en la pista) y Eliminatoria (vuelta tras vuelta, queda eliminado el que cruce la línea de meta en último lugar). A continuación, la cosa se complica enormemente con la aparición del modo Supervivencia (gana la carrera, pero esquiva los *power-up* de tus rivales que te matarían de un solo impacto), los retos invertidos y las competiciones tipo campeonato con varias rondas.

Con una variedad de *power-up* algo más surtida, un modo para cuatro jugadores y una opción para guardar los tiempos de los retos contrarreloj, este título podría haber alcanzado la categoría de clásico. No obstante, tal y como está se merece un puesto en el podio de los juegos de karts. Lo cual no es poco... ■



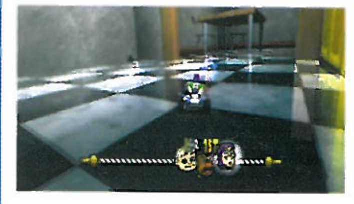
Buzz al ataque. Buzz (que, como todo el mundo sabe, es el doble de Bruce Campbell), pasa rozando el muñeco mutilado en su pugna por el título

CÓMO...
APURAR LAS CURVAS

Las pistas están tan despejadas que puede que encontrar los atajos resulte una pesadilla. Por otra parte, a medida que el juego avanza, el resto de corredores es cada vez más rápido e inteligente y también empezará a usar atajos. O sea que mejor será que les tomes algo de ventaja...



La casa
Da un giro brusco a la derecha al final de las escaleras y ve a toda leche por la recta, evitando la sala de estar. Si puedes, deja una bola de billar cerca de la puerta de salida.



La casa (2)
Hacia el final del nivel, pasarás por un túnel oscuro y curvado. Da una giro brusco a la izquierda más o menos a mitad de camino y esquiva las patas de la mesa para llegar a la línea de meta tan tranquilo.



Pista nevada
Después de la primera curva, pega un volantazo a la derecha y cruza la puerta abierta del cobertizo. Se trata de un atajo cortito, pero en los últimos niveles puede suponer la diferencia entre perder y ganar.



El centro comercial
En la recta situada bajo los carteles en los que pone «Sale», salta por la rampa y cruza por encima del agua hasta el otro lado. No olvides que tienes que pillar la ruta directa: cualquier divagación acuática te robará tiempo.

PlayStation Magazine
VEREDICTO

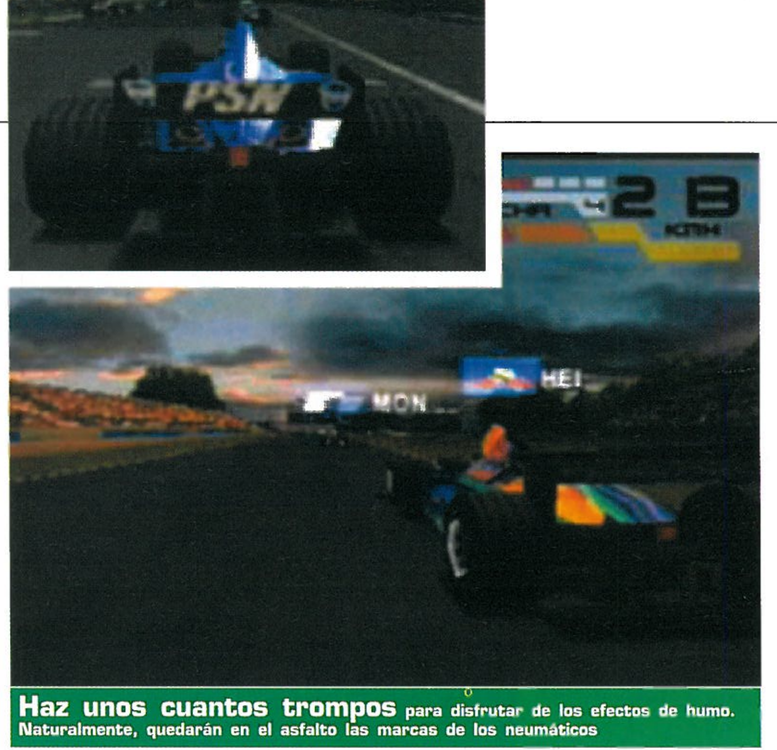
GRÁFICOS:	Personajes graciosos y animados y fondos preciosos (y fluidos)	8
JUGABILIDAD:	Requiere una combinación de habilidades agresivas y defensivas al volante	9
ADICTIVIDAD:	El modo para un jugador da la talla. Y luego está el de dos jugadores...	8

CONCLUSIÓN:
Jugabilidad pura y dura. Un juego perfectamente diseñado y muy adictivo. Con algún que otro ajuste y un par de modos adicionales, podría haber alcanzado la categoría de insuperable









Haz unos cuantos trompos para disfrutar de los efectos de humo. Naturalmente, quedarán en el asfalto las marcas de los neumáticos



Gana carreras en el modo Arcade para obtener dinero y mejorar tu coche. Si puedes comprar otro monoplaza, mucho mejor

EN BUSCA DE LA VIEJA FÓRMULA DEL ÉXITO



Formula One 2001

«Todos los datos del Campeonato Mundial de este año se han actualizado»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Studio33
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

(PSMAG 46, 9/10)
Como *F12000*, pero más completo. Inmejorable. O al menos, hasta el momento, «inmejorado».

Atención: este *Formula One 2001* no tiene NADA QUE VER con el de PS2 (analizado en la página 68 de este mismo número). Ambos son de Sony, pero han sido desarrollados por equipos diferentes. Por eso, aunque los dos se llamen igual y compartan la licencia oficial de la FIA de este año, no se parecen en nada. Bueno..., en casi nada.

Como nos ha sucedido con su homónimo —que no homólogo—, este mes nos hemos encontrado con una versión de *review* que ha evolucionado mucho desde la beta que probamos hace unas semanas. El juego final es, por suerte, mucho más controlable y cuenta con todos los datos del Campeonato Mundial de este año actualizados correctamente. Pero, como vaticinábamos con temor en el pasado número, Studio33 no ha logrado solucionar todos los problemas que tenía la versión de *preview*. Han quedado algunos, y muy graves.

El *FO2001* de PSone se divide claramente en dos modos de juego, como su viejo antecesor *F1'97*: Arcade y Campeonato. En el modo Arcade comienzas con un equipo pobre, y tienes que ganar carreras para obtener dinero con el que mejorar tu monoplaza o adquirir coches de otras escuderías. En realidad, este sistema no tiene nada que ver con el funcionamiento económico de un equipo real de F1, pero bueno, la idea no es del todo mala (recuerda un poco a *GT*).

El modo Campeonato es como el de cualquier simulador de F1: un Gran Premio tras otro, etapas de clasificación, tabla de puntos generales, etc.

Lo que ocurre es que, de un modo a otro, cambian muchas cosas más que la mecánica de juego. Especialmente, la conducción. En el modo Arcade puedes hacer prácticamente lo que quieras con el coche: apenas pierdes velocidad si te sales del área asfaltada, la FIA te permite hasta tres faltas antes de penalizarte, no hay desperfectos mecánicos, cuentas con una mayor adherencia, etc. La irrealidad hecha juego. En cambio, en el modo Campeonato —lo que pretende ser una especie de «modo simulación»—, los problemas no dejan de sucederse: el coche pierde adherencia constantemente, apenas frena, hace trompos increíbles en cuanto pisas una brizna de hierba, llueven los accidentes... Injugable.

Además, las señales que indican las curvas aparecen demasiado tarde. De hecho, algunas se ven en pantalla ¡después de haber pasado la curva que te señalan! Incomprensible. Al final, la suma de dos conducciones tan diferentes como erróneas, un sistema de indicaciones defectuoso y un doblaje de comentarios bastante pobre hacen de *FO2001* un título mejorable. Psygnosis habría hecho maravillas con esos gráficos...

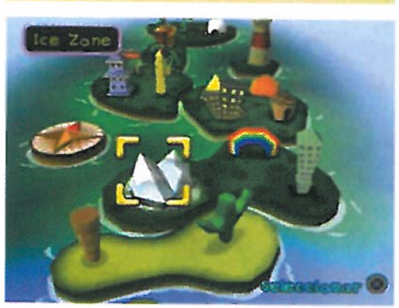
PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Buenos efectos y cielos preciosos	7
JUGABILIDAD:	Ningún modo de juego acaba de cuajar	6
ADICTIVIDAD:	La paciencia humana tiene un límite	6

CONCLUSIÓN: Después de tantos juegos de F1, no entendemos lo que les ha podido pasar a los chicos de Sony con este título. ¡Hubo un tiempo en que sus simuladores de F1 eran los mejores! Aunque de eso hace mucho tiempo..









Éste es el prota, y el mundo del juego. ¿Crees que podrás canalizar el maloliente líquido verde que hay por todo el planeta?



Coloca las piezas tan rápido como puedas, planeando una especie de circuito en tu mente, y cuida de que no desaparezca ninguna pieza necesaria. ¡Piensa más rápido, venga!

¿VES LAS FUGAS? SI FUERAS FONTANERO, TÚ-BERÍAS...



Pipemania 3D

«Las piezas de tubería no pueden girarse ni modificarse»

DISTRIBUIDOR	DeAgostini Interactive
FABRICANTE	Empire Interactive
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Textos en castellano
PRECIO	2.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

KURUSHI (PSMAG 11, 8/10)
El juego de puzzles de PlayStation por definición. Inimitable, original, complicado e incluso existencialista. La filosofía más trascendental hecha juego.

¿Quién quiere gráficos detalladísimos, escenarios enormes y captura de movimiento cuando puede pasarlo bomba con un juego de puzzles? Sí, mucha gente... Pero el caso es que, aun así, los juegos de puzzles le gustan a casi todo el mundo. *Bust-A-Move, Kula World, Kurushi...* Cuántas horas de feliz nerviosismo y consumo desenfrenado de café nos han hecho invertir esos juegos, al borde del paro cardíaco.

Pipemania 3D no es una excepción, se mantiene fiel a los parámetros de los mejores juegos de puzzles: tiempo limitado, dificultad creciente, música pegadiza y rápida para ponerte de los nervios... Aunque éste no es como todos los juegos de puzzles, ni mucho menos. *Pipemania 3D* es más difícil, mucho más difícil. Y precisamente por eso, también es más corto. 50 niveles en total, bastante pocos para tratarse de un juego de puzzles (cada nivel dura dos o tres minutos, como mucho).

El sistema de juego es sencillo, en principio: de un determinado punto del «tablero» (un escenario cuadriculado) comienza a salir un viscoso líquido verde, y tú tienes que canalizarlo con tuberías para conducirlo a un desagüe. El problema es que las piezas de tubería que debes utilizar no pueden girarse ni modificarse: sólo puedes decidir donde ponerlas, y rápido. A medida que avanza el juego, también encontrarás obstáculos en el camino que te obligarán a trazar un recorrido de tuberías específico, pasando por determinados sitios. Al mismo tiempo, si haces que el líquido del conducto pase por cuadrículas en las que hay monedas, obtendrás puntos extra.

Cada nivel exige unos determinados objetivos: conducir el líquido a la tubería en un tiempo limitado, recoger un cierto número de monedas, esquivar obstáculos para alcanzar un ítem en particular, etc. De ese modo, la experiencia adquirida en cada nivel siempre es insuficiente para el siguiente, obligándote a devanarte los sesos constantemente.

La CPU te obliga a utilizar todas las piezas, en el orden que aparecen en pantalla (estilo *Tetris*). Después de haberlas colocado, puedes destruirlas si no te hacen falta, pero eso te haría perder tiempo. Lo ideal es que coloques las que necesitas donde sea necesario y, las que no te sirvan, en algún punto lejano del escenario para que no estorben. Pero claro, eso te hará perder tiempo. Y las piezas desaparecen pasado un rato, por lo que también tendrás que estar al tanto de cuáles son las más antiguas para asegurarte de que el líquido no se derrama... ¿Empiezas a hacerte una idea de lo difícil que es *Pipemania 3D*? ■

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Los de cualquier juego de puzzles, suficientes	7
JUGABILIDAD:	A veces es demasiado difícil...	8
ADICTIVIDAD:	Podría haber tenido más niveles y menos dificultad	7

CONCLUSIÓN:
¿Crees que puedes soportar algo aún peor que dos horas seguidas de *Gran Hermano*? Un tío, duro, ¿eh? Pues juega a *Pipemania 3D*, que te vas a enterar de lo que es sufrir.



OTROS LÍMITES

NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA «PLAY». ESO SÓLO ES CASI TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LÍMITES

NOVEDADES EN CINE

TIGRE Y DRAGÓN

Dirige: Ang Lee
Interpreta: Chow Yun Fat, Michelle Yeoh, Zhang Ziyi y Chang Chen

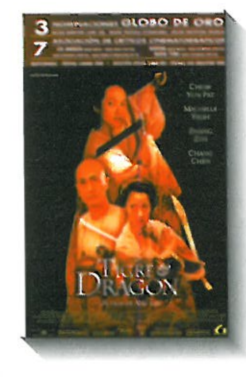
Cuando ya todo el mundo contaba con que las pelis de patadas y puñetazos a go-go tan sólo servirían para dar rienda suelta a los desvaríos cómicos del Sr. Jackie Chan, llega Ang Lee, reputado director entre otras de *Comer, beber, amar*, y se marca un elegante film donde recrea su poética visión del universo marcial. Para acabar de rematar la guinda, los honorables miembros de la no menos honorable Academia, deciden concederle el oscar a la mejor película extranjera para así darle carta de legitimidad al asunto. Y sin embargo, alguien podría argüir que, hasta cierto punto, *Tigre y dragón* no pasa de ser una película de artes marciales con pretensiones...

La verdad es que, a veces, esta obra del director taiwanés discurre por la peligrosa senda que separa lo brioso de lo circense, pero también es cierto que en ningún momento se aparta de un ritmo sosegado que en el fondo conforma la auténtica base de la película. Y es que, quien crea que al acudir a ver *Tigre y dragón* se topará con 120 minutos de desenfreno sin fin al estilo de *Matrix*, se llevará una enorme decepción. En realidad, *Tigre y dragón* ofrece una atenta visión —desde el prisma oriental— de los eternos temas del amor, el honor y el sacrificio, aunque vestida, eso sí, por un entorno de peleas y combates que suponen unos verdaderos fogonazos adrenalínicos dentro del aire pausado del film. El duelo en el bosque de bambú, por ejemplo, refleja a la perfección la voluntad lírica del realizador al supeditar los efectos especiales al verdadero sentido de la película.

Vaya para los más cínicos una advertencia: según las creencias orientales, cuando un guerrero alcanza un grado de maestría suma, se dice que puede llegar a levitar. Así pues, no es de extrañar que estos impetuosos espadachines alcen de vez en cuando el vuelo tirados por unas invisibles cuerdas...

VEREDICTO: **Un hermoso cuento fantástico, repleto de belleza y sabiduría, con el que Ang Lee vuelve a sumergirnos en el fascinante mundo oriental**





TRAFFIC

Dirige: Steven Soderbergh
Interpreta: Michael Douglas, Catherine Zeta-Jones, Benicio del Toro, Don Cheadle y Dennis Quaid

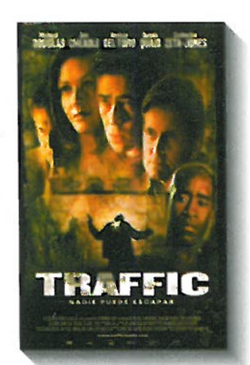
Steven Soderbergh se está revelando como un autor prolífico que ha sabido desenvolverse dentro de la maraña de Hollywood y sus estudios para llegar a construir un trayectoria con peso específico propio. Con el tiempo, ha sabido sobrellevar la carga de su aclamada —y algo sobrevalorada— *Sexo, mentiras y cintas de vídeo* para conformar una obra que conjuga lo personal con las exigencias de las *majors*.

Con *Traffic* regresa al mundo del presupuesto holgado y los actores relucientes para elaborar un tenso retrato de la realidad del narcotráfico en Estados Unidos. A través de tres historias paralelas (los esfuerzos del nuevo zar antidroga en su particular cruzada política y personal, interpretado por un comedido Michael Douglas; la pugna de a implacable mujer por salvaguardar su status familiar (Zeta-Jones); y la desigual batalla de un policía mexicano contra la corrupción imperante en su país (Benicio del Toro)), el realizador dibuja un panorama no por conocido menos sofocante. Todo ello, relatado con un intencionado tono aséptico que sirve a Soderbergh para situarse en la distancia, sin señalar culpables y al mismo tiempo sin indicar soluciones.

Y es precisamente esta frialdad autoimpuesta la que tal vez se alza como la mayor losa a la hora de deleitarse con la película, ya que el elaborado intento del realizador norteamericano de confeccionar un film con vocación cuasi-documental nos coloca ante una realidad que se nos antoja lejana.
A pesar de ello, el pulso narrativo de Soderbergh consigue mantenernos enganchados a la butaca durante las dos horas y media que dura la película. El ritmo que imprime en cada una de las secuencias, la altura a la que brillan todos los actores y la precisión del montaje sitúan a esta obra muy por encima de lo que viene siendo normal en esa fábrica de dinero llamada Hollywood. Lástima de un *happy end* (¿posiblemente impuesto por los estudios?) que le hace un flaco favor a tan esmerado trabajo...

VEREDICTO: **Un valioso ejemplar de narración pura, con unas interpretaciones magníficas, que confirma a Soderbergh como uno de los nuevos artesanos de Hollywood, con un sentir y hacer propios.**





TORRENTE 2: MISIÓN EN MARBELLA

Dirige: Santiago Segura
Interpreta: Santiago Segura, Gabino Diego, José Luis Moreno, Tony Leblanc e Inés Sastre

Los títulos de créditos iniciales ya nos indican todo lo que cabe esperar sobre esta segunda entrega del héroe más machista, casposo y racista que haya pisado nunca una pantalla (con el permiso de Ronald Reagan). Parodiando los famosos créditos Bond con sus mujeres y sus armas automáticas, y con una canción de Raphael de fondo, Segura pasea su abultado personaje entre piernas, pechos, traseros y demás zonas del universo femenino. Nos movemos pues en terrenos de la zafiedad, de la grosería más ramplona, de lo chabacano, lo cual, de hecho, no tiene por que ser malo de por sí... El problema surge cuando todo esto sólo acaba convertido en una burda ristra de gags amontonados sin ton ni son, en una rápida sucesión de *cameos* del panorama *freak* español y de los «amiguetes» del director, metidos con calzador en una trama inexistente. Y es que, por lo visto, este paladín de la anticorrección política se ha limitado a sumar todos los despropósitos que le ha permitido un mayor presupuesto (convenientemente gastado en cuatro explosiones y tres accidentes de coche) y le ha dado el calificativo de «película» al invento. Pero ni el intento de tirar del filón bondiano para realizar una sátira del superagente 007, ni tan siquiera la posibilidad de explotar el contraste entre lo hortera de la sociedad marbellí y el cutrismo de este expolicía, logran levantar un argumento nulo, plagado de pésimas actuaciones, que deja una sensación de vacío total.
De hecho, Segura en ningún momento engañó a nadie cuando manifestaba que lo que buscaba con esta secuela era ganar al menos una peseta más que en la original. Puede sentirse satisfecho; hordas de sedientos —y palomiteros— espectadores asistirán al cine para ver la nueva encarnación de su héroe y dejarán los dividendos necesarios en taquilla para producir una tercera entrega, con más presupuesto, más amiguetes y —posiblemente— menos cine... ¿Alguien apuesta por *Torrente en USA*?

VEREDICTO: **Es una pena comprobar que la holgura de un presupuesto más abultado se ha traducido en una desafortunada aglomeración de efectos especiales y gags previsibles que se sitúa a años luz de la frescura y desparpajo de la primera entrega...**

3/ 10



NOVEDADES MUSICALES

NICK CAVE AND THE BAD SEEDS
No more shall we part



Nick Cave vuelve con sus Bad Seeds en su enésima encarnación, después de cuatro años de silencio desde su *Boatman's call*, para refrendarse una vez más en su descarnada visión del mundo. Sin embargo, parece que con el tiempo este cantautor australiano ha ido dejando a un lado parte de su vena más furiosa que tantos adeptos le ganara en el pasado para adoptar un tono más intimista. Las malas lenguas dirían que los dos años de matrimonio le han ablandado, o bien que las canas no pasan en vano...

Sea como fuere, no debemos olvidar que el verdadero valor de este disco radica, sobre todo, en la poética de sus textos, y es que *No more shall we part* refleja como ningún otro el enfoque que Nick Cave imprime en sus discos, donde la letra cobra mucha más importancia que la música.

Aquí, el cantante vuelve a retomar sus obsesiones más duraderas, a saber: religión, muerte, soledad y desamor, pero esta vez regando el conjunto con un marcado aire melódico que constituye la espina dorsal del disco. Es precisamente este aire más ensimismado, esta derivación hacia lo íntimo, con unas baladas que a veces dejan transpirar cierto amaneramiento, algo que los fans del lado más desgarrado del australiano no le van a perdonar.

Así pues, salvando las diferencias que imponen piezas del calibre de *Hallelujah, And no more shall we part* o *As I sat sadly by her side* (por otro lado, un *single* más que previsible) el último trabajo del cavernoso cantautor quedará muy posiblemente como una obligación para sus devotos pero como una posponible compra para los profanos...

VEREDICTO: **Nick Cave vuelve a bucear en lo más recóndito y sufrido de la existencia humana, aunque por desgracia la virtud musical de su último trabajo no corre a la par con su innegable belleza lírica.** 7/10

LOW
Things we lost in the fire



Low es un curioso —por único— grupo norteamericano surgido en los nevados entornos de Duluth en 1994 que ha ido elaborando un sonido de atmósferas pausadas y tenues. Deudores en sus inicios de *Galaxy 500*, otra banda de aires reposados, con el tiempo han sabido confeccionar un discurso propio, lleno de suaves tonalidades sobre fondo opaco. *Things we lost in the fire* supone su sexto álbum después de la edición en 1999 de *Christmas*, y con él el terceto de Minnesota sigue avanzando por los mismos parajes sombríos que tantas veces ha recorrido ya.

De hecho, los paisajes tenebrosos de este álbum dejan traslucir en determinados momentos un optimismo que no se apreciaba en anteriores trabajos. Canciones como *Sunflower* o *Embrace* conjugan al mismo tiempo un lirismo dulzón con un trasfondo tenebrista, casi morboso, que las convierten en tersos monumentos al valor de la tristeza. A ello hay que sumar las impecables voces de Mimi Parker y Alan Sparhawk, capaces de tejer unos exquisitos entornos plagados de matices. Y es que, aquellos que únicamente disfruten con el lado vertiginoso de la música, ya pueden ir pasando página, porque *Things we lost in the fire* es una delicada flor que sólo se abre ante los oídos pacientes.

Por si fuera poco, la edición del disco ha corrido a cargo de Steve Albini, un productor —aunque él prefiere que le llamen simplemente «técnico de sonido»— por cuyas sabias manos han pasado artistas de la talla de Pixies, PJ. Harvey o The Wedding Present, entre muchos otros. Gracias a él, *Things we lost in the fire* termina por situarse en esas latitudes en las que sólo los susurros logran aventurarse.

VEREDICTO: **Un placer lento y refinado sólo para oídos de gourmets. Una necesidad de descubrir la belleza que se esconde tras la amargura aterciopelada de la aflicción.** 9/10

NOVEDADES EN VÍDEO

LA COMUNIDAD

Dirige: Álex de la Iglesia
Interpreta: Carmen Maura, Emilio Gutiérrez Caba, María Asquerino y Sancho Gracia



Después de las fallidas *Perdita Durango* y *Muertos de risa*, que no consiguieron aupar las expectativas que se tenían del realizador de *El día de la bestia*, Álex de la Iglesia regresa con otro retrato de esa España negra que se oculta en cada esquina.

En *La comunidad*, el director bilbaíno nos muestra una sórdida historia plagada de siniestros personajes —a cuál más mezquino— movidos únicamente por la codicia. Carmen Maura, en su espléndido papel de una vendedora de pisos, se las verá con una inquietante comunidad de vecinos de un destartalado inmueble e irá descubriendo la truculenta historia de avaricias y rencores que se esconde entre sus paredes.

En este ambiente malsano, Álex de la Iglesia construye un vibrante *thriller* que inunda de breves homenajes y guiños cinéfilos, sin dejar a un lado las referencias *freaks* que tanto adora. Pero, sobre todo, es el incisivo dominio del lenguaje cinematográfico del que hace gala el realizador cántabro y su impecable puesta en escena, lo que conforma una obra repleta de brillantes interpretaciones y de un ritmo vigoroso. Por si fuera poco, de la Iglesia es capaz en todo momento de retratar a toda esta galería de perdedores y rarezas varias, a lo más sombrío de esta España profunda, sin caer en el puro grotesco que ya dilapidara en anteriores películas como *Acción mutante* o *El día de la bestia*.

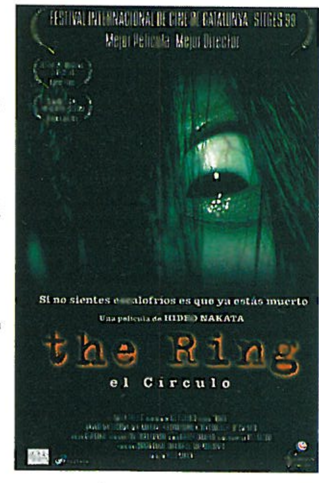
Lo que sí está claro es que, más allá del entronizado Almodóvar, Álex de la Iglesia ha sabido trazar un concepto de cine que aúna al mismo tiempo unos valores de producción incuestionables con un fundamento esperpéntico genuinamente español; una combinación, en definitiva, entre el arte de la gran pantalla y las pequeñas miserias que vemos cada día a nuestro alrededor (o en los armarios de nuestros vecinos...).

VEREDICTO: **Una película imprescindible en el panorama del cine español actual que vuelve a demostrar la habilidad de de la Iglesia para recordarnos, dónde vivimos y, especialmente, con quién vivimos...**



THE RING

Dirige: Hideo Nakata
Interpreta: Nanako Matsushima, Miki Nakatani, Hiroyuki Sanada y Yuko Takeuchi



The ring, galardonada como mejor película en la edición de 1999 del Festival de Cine Fantástico de Sitges, es un inquietante film de terror que toma el tema de los espíritus vengativos como telón de fondo. Sin embargo, la obra se aparta del *gore* y demás truculencias que con tanto afán ha impuesto el cine estadounidense para avanzar por unos derroteros mucho más sosegados donde lo importante es la creación de una atmósfera enrarecida y angustiante que nos persigue de principio a fin.

Alejado de grandes aspavientos o sustos facilones, sin siquiera mostrar una gota de sangre, Nakata va tejiendo una desasosegante historia que, si bien pierde algo de fuelle a mitad del metraje, es capaz de crear una sensación de agobio constante. Y es que este intenso film, basado en la novela homónima de Koji Suzuki, juega con la arraigada tradición nipona de los *onryo*, espíritus errantes que buscan saciar su sed de venganza sobre los vivos, incorporando al mismo tiempo el elemento de la tecnología (en forma de videocasette) a la trama.

Cierto que, a menudo, los diálogos y las relaciones entre los personajes parecen rozar el surrealismo, pero no debemos olvidar que todo ello forma parte de una cultura japonesa que puede resultar extraña al espectador occidental.

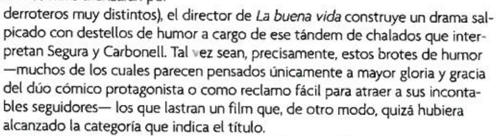
Así las cosas, *The ring* no pasa de ser una cuidada producción japonesa que adapta el género del *kaidan eiga* (las historias japonesas de fantasmas) a los tiempos que corren. Pero es precisamente su sencillez y la modestia de sus planteamientos, junto con la acertada creación de un desasosiego constante, lo que la convierte en una pequeña joya para los amantes más sensibles del género del terror.

VEREDICTO: **Si se dejan ciertos prejuicios y convenciones a un lado y se está dispuesto a pasar por alto los altibajos en el ritmo, *The ring* se erige en una cinta ideal para ver y disfrutar de noche y, especialmente, en vídeo...**



OBRA MAESTRA

Dirige: David Trueba
Interpreta: Santiago Segura, Pablo Carbonell y Ariadna Gil



A través de la historia de un par de obsesos del cine (Segura y Carbonell, como no podía ser de otro modo) que secuestran a una estrella en decadencia encarnada por Ariadna Gil, David Trueba propone una reflexión sobre el mundo de los sueños que visten la gran pantalla.

Con esta simple premisa (que, curiosamente, coincidió en el tiempo con la de *Cecil B. Demente*, de John Waters, aunque luego ambos films avanzaran por derroteros muy distintos), el director de *La buena vida* construye un drama salpicado con destellos de humor a cargo de ese tándem de chalados que interpretan Segura y Carbonell. Tal vez sean, precisamente, estos brotes de humor —muchos de los cuales parecen pensados únicamente a mayor gloria y gracia del dúo cómico protagonista o como reclamo fácil para atraer a sus incontables seguidores— los que lastran un film que, de otro modo, quizá hubiera alcanzado la categoría que indica el título.

Sin embargo, Trueba es capaz de aprovechar este discurso que en manos de otros se habría convertido posiblemente en una vulgar comedieta, para rebuscar entre las raíces más hondas —y también las más ingenuas, si se quiere— que cimentan el séptimo arte. Y lo hace con un cariño y una comprensión hacia sus personajes (ya sean *freaks* desclasados o actrices heridas) que imprime la verdadera cadencia de la película *Obra maestra*.

Con este material, el realizador se muestra capaz de crear unas imágenes de una belleza plástica impresionante (como ese cuerpo sumergido en líquido revelador o la proyección que tiene lugar sobre una sábana en la playa) que acaban convirtiendo a esta pequeña gran obra en una recomendable exquisitez para los amantes del cine.

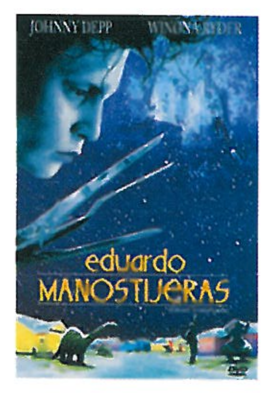
VEREDICTO: **Un retrato de fantasías e ilusiones, pero, sobre todo, un retrato hecho con innegable afecto y devoción hacia aquellos que alimentan nuestros sueños.**



NOVEDADES EN DVD

EDUARDO MANOSTIJERAS

Dirige: Tim Burton
Interpreta: Johnny Depp, Winona Ryder, Dianne Wiest y Kathy Baker



A estas alturas, Tim Burton ya no necesita demostrar nada a nadie para reafirmar su valía como realizador. Recreando continuamente un universo fantástico plagado de adorables monstruos e inclasificables *outsiders*, este cineasta estadounidense nacido en Burbank, California, ha sabido imponer su particular sello tanto en aquellos proyectos nacidos de un encargo (*Batman returns*) como en sus obras más personales (*Ed Wood*, por citar alguna).

Eduardo Manostijeras fue, precisamente, la película que encumbraría a un creador que ya antes había despuntado dando a entrever ciertos atisbos de su retorcido mundo en la delirante *Bitelchús* (1988) o en la atmósfera gótica de *Batman* (1989). Esta edición conmemorativa del décimo aniversario rinde un necesario homenaje a un film que ya se ha convertido en obra de culto por mérito propio y en referente indispensable para el cine de la última década.

A partir de una revisión del mito de Frankenstein, Burton edifica un moderno cuento de hadas en una urbanización de clase media americana. En este entorno, supuestamente idílico pero que esconde en su interior las verdaderas miserias del rechazo social, «Burtonstein» relatará las andanzas de su criatura de manos afiladas hasta llegar a mostrarnos, no tanto la humanización del monstruo, sino más bien la humanización de la sociedad que lo rodea.

Por si fuera poco, los extras que ofrece este DVD, sin ser nada excepcionales, aportan una guinda más a esta obligada película. Por un lado, están las ilustraciones del propio Tim Burton, dotadas del mismo halo siniestro y atormentado pero a la vez afectuoso con que siempre trata a sus criaturas; y por otro, los impagables comentarios (en inglés, eso sí) tanto del propio director como del compositor que acompaña casi todas sus películas, Danny Elfman. Sin duda el mejor regalo para los adeptos de este incansable perseguidor de sueños.

9/10

VEREDICTO: **Un canto a la diferencia elaborado con la calidad visual que viene siendo marca de la casa de este inconformista realizador.**

BAILAR EN LA OSCURIDAD

Dirige: Lars Von Trier
Interpreta: Björk, Catherine Deneuve, David Morse, Peter Stormare y Joel Grey



Con *Bailar en la oscuridad*, Lars Von Trier (un director que despierta pasiones y críticas a partes iguales, pero que en ningún caso deja indiferente) retoma el melodrama puro y duro que tan buenos resultados le diera en *Rompiendo las olas*. Desde entonces, este realizador ha redactado el manifiesto Dogma, un decálogo de espartanos principios que aboga por un retorno a la «pureza» como forma de revitalizar un séptimo arte envilecido por el apabullante chaparrón de efectos especiales y demás artificios que nada aportan.

La verdad es que, Dogmas aparte, con *Bailar en la oscuridad* Von Trier ha conseguido insuflar una nueva vitalidad a un género —el drama musical— que se consideraba más que muerto y enterrado. Para ello, contó con la sobrecogedora interpretación de la cantante Björk quien, en su primer papel como actriz, consigue llenar la pantalla de emociones a flor de piel dando vida a la abnegada Selma.

Pero que nadie se engañe; al margen de los logros puramente estéticos e interpretativos que pueda tener el film, *Bailar en la oscuridad* es, por encima de todo, un melodrama a la vieja usanza, aunque sin un *happy end* que salve a la audiencia del abatimiento final. Haciendo gala de una incomparable y torturadora maestría para tocar todos los nervios sensibles del ser humano, el director danés se recrea en el «peor todavía» y acaba arrastrando al desventurado espectador en una espiral de desdichas sin fin.

Lamentablemente, los extras de esta versión en DVD (las típicas fichas artística y técnica, el típico trailer y las típicas filmografías), entre los que sólo destaca una breve entrevista con el director, no brillan a la altura de esta verdadera obra maestra de la congoja y el sufrimiento.

9/10

VEREDICTO: **Una angustiosa zambullida en un mundo de penurias y desgracias no apto para individuos de lágrima fácil. Lástima de unos extras que brillan por su ausencia...**

¿NO CONSIGUES DECIDIRTE POR EL MANDO PARA EL DVD QUE MÁS TE GUSTA? A LO MEJOR NOSOTROS PODEMOS AYUDARTE, YA TENEMOS UNO PREFERIDO. ¿O LO QUE NECESITAS ES UN «KIT PLAYSTATIONERO COMPLETO»? ¡TAMBIÉN TENEMOS UNO, QUÉ CASUALIDAD!

CROSSCHECK PSX KIT

Producto: CrossCheck PSX Kit
Fabricante: Boeder Interactives
Distribuidor: Boeder España
Precio: 6.995

Si eres un nuevo usuario de PlayStation —aunque parezca mentira, también existen—, puede que estés algo perdido en cuanto a periféricos. Ya te has comprado la consola, pero resulta que sólo trae un mando. Vaya. No puedes jugar con tu hermanito, y lo compraste justo para eso. Te hace falta otro mando.

Encima, anoche estuviste estrenando la consola y te pasaste la mitad de *Metal Gear Solid,* quedándote sin dormir. Pero resulta que hoy, cuando has vuelto a encender la consola, ¡has tenido que empezar el juego desde el principio! También necesitas una tarjeta de memoria para salvar las partidas.

Para colmo, has invitado a un amigo a ver tu consola y te ha dicho que él tiene otra igual, pero que la suya se ve mucho mejor. Tú le preguntas cómo puede verse mejor la suya, siendo la misma máquina, y tu amiguete te explica la diferencia entre un cable RGB y el que venía con tu PSone. No sabes qué hacer, estás perdido, no tienes ni idea de cuánto puede costarte todo eso...

Bien, pues se acabaron tus problemas. Gracias a Boeder —una prestigiosa marca de periféricos para PC—, podrás tener todo eso comprando únicamente su CrossCheck PSX Kit. Se trata de un *pack* compuesto por un pad estilo DualShock, con autodisparo y función «slow»; un cable RGB, para ver más nítidos los colores de tus juegos y una tarjeta de memoria de 4 MB, con la que probablemente tendrás de sobra para varios años de partidas guardadas. Todo lo que necesitas, por el módico precio de 6.995 ptas. Buena noticia, ¿no?

Las malas noticias son que el mando no resulta tan cómodo como un DualShock oficial, y el sistema para cambiar de página en la tarjeta de memoria es algo complejo. Además, el conjunto de mando y tarjeta de memoria no funcionan correctamente con PS2. Una lástima.



Es poco probable que, a estas alturas, aún necesites los tres elementos que forman parte de este *kit*. Y dado el caso, es poco probable que comprar una PS2 no esté en tus planes de futuro. Pero si se dan esas dos condiciones, adelante.

7 SOBRE **10**



DVD + CD MINI REMOTE CONTROLLER

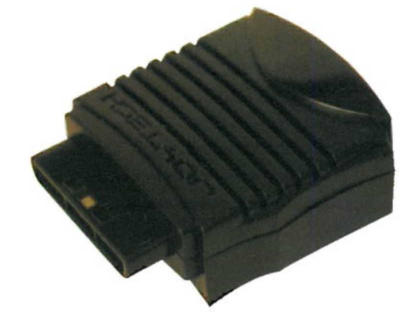


Producto: DVD + CD Mini Remote Controller
Fabricante: Joytech
Distribuidor: Flexiline
Precio: 3.990

Tienes un móvil que casi te cabe en la oreja, un llavero con forma de diminuto mando de PlayStation y la habitación repleta de maquetas de deportivos, navecitas de *Star Wars*, etc.

Te encantan las miniaturas, te obsesiona lo pequeño, te gusta la belleza concentrada. ¿Te imaginas lo genial que sería controlar las películas en tu PS2 con un mando minúsculo? Bien, pues deja de imaginártelo, porque ese mando existe: se llama DVD + CD Mini Remote Controller, y tiene el tamaño de ¡una tarjeta de memoria! Para ser exactos, mide cuatro milímetros más de largo, pero tendrás que compararlo con una tarjeta de memoria al lado para notar la diferencia.

Aunque quizás lo más curioso sea la versatilidad de este aparato: cuenta con todas las funciones imaginables para reproducir películas y compactos de música, congelar, buscar secuencias, activar subtítulos, cambiar de idioma... Todo, TODO lo que pueden hacer el resto de mandos de DVD para PS2, en una «tarjeta de memoria con botones». Fabuloso.



El único problema que te plan-teará este aparatito es el que ya tienes con mandos diez veces más grandes, como el de la tele o el vídeo: que se pierde entre los cojines del sofá con una recalcitrante facilidad...



Es sencillamente alucinante. Compactísimo, precioso, cómodo, funciona a la perfección, te permite conservar enchufado el DualShock2, ofrece todas las opciones de cualquier otro mando a distancia para PS2... Lo necesitas.

10 SOBRE **10**

¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y CONSIGUE GRATIS...

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

UN JUEGO DE *GHOUL PANIC* O DE *DRAGON VALOR*



Y, ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

Diez lotes compuestos por dos grandes clásicos de la Serie Valor: *Tekken y Ridge Racer*



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

• GANADORES CONCURSO *DUCATI WORLD*

Ganadores juego + mochila

1.- **Edgar Schmidt Bolaños**
Cádiz
2.- **Xavier Ledo Vendrell**
Barcelona
3.- **Ricardo Palomares Hidalgo**
Madrid
4.- **Miguel Villalonga Maimló**
Felanitx (Baleares)
5.- **José Miguel Furriel Rodríguez**
Córdoba
6.- **Antonio García Casas**
Oviedo
7.- **José Antonio Díaz Morales**
Algeciras (Cádiz)
8.- **Sergio Velasco Rubio**
Madrid
9.- **David Treviño Juliá**
Badalona (Barcelona)
10.- **Gonzalo Alarcón Soria**
Hoyo de Manzanares (Madrid)

Ganadores juego + cartera

11.- **José M. Golpe Otero**
La Coruña
12.- **Adeel Hussain**
Sonseca (Toledo)
13.- **Juan Antonio García Vara**
Las Palmas de Gran Canaria
14.- **Juan Antonio Caballero Alba**
Conil de la Frontera (Cádiz)
15.- **Prudencio Quiles Saura**
Cartagena (Murcia)
16.- **Víctor Manuel Pérez Muñoz**
Madrid
17.- **Santiago Más Sánchez**
Orihuela (Alicante)
18.- **Jesús del Olmo de Blas**
Guadalajara
19.- **Marcos Vázquez Alonso**
León
20.- **Daniel Carmona Cruz**
El Rosario (Tenerife)
21.- **Grant Reed**
Fuengirola (Málaga)
22.- **José Miguel Vera Collada**
Lucena (Córdoba)
23.- **Alese Bartolomé Martín**
Martorellas (Barcelona)
24.- **Joaquín Hernández Martínez**
Blanca (Murcia)
25.- **Carlos González Mayoral**
León
26.- **David Alcaraz Molina**
Llinars del Vallés (Barcelona)
27.- **Aurelio López Bernier**
Córdoba
28.- **Tomás Manuel Tomero Cubero**
Puebla de la Calzada (Badajoz)
29.- **Mariano Román Santos**
Sevilla
30.- **Jordi Gil Girones**
Ontinyent (Valencia)

• GANADORES CONCURSO *READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2*

1.- **Aurelio López Fernández**
Mieres (Asturias)
2.- **Ángel María Sanz Atxutegui**
Bilbao
3.- **Dimas Megias Carazo**
Granada
4.- **Francisco David Belvis López**
La Font de la Figuera (Valencia)
5.- **Encarna Vicente Ortega**
Valencia
6.- **Aythami Rubio Vera**
Hoya Andrea (Las Palmas de Gran Canaria)
7.- **Eva González Novoa**
Castelldefels (Barcelona)
8.- **Nacho Suárez**
Alcobendas (Madrid)
9.- **Paulo Riesco Silva**
Valladolid
10.- **Víctor Sancho Durán**
Zarza la Mayor (Cáceres)
11.- **David Rosado Navarro**
Jerez de la Frontera (Cádiz)
12.- **Enrique Juan Ramos**
Gijón (Asturias)
13.- **Txema Sainz de Murieta**
Bilbao
14.- **Jesús Escudero Solís**
Madrid
15.- **Daniel García Moreno**
Arroyomolinos (Madrid)
16.- **Ibrahím García León**
Los Realejos (Santa Cruz de Tenerife)
17.- **Enrique Fernández Rico**
Ponferrada (León)
18.- **Sergi Viacario**
Hospitalet de Llobregat (Barcelona)
19.- **Elcazar Jiménez Zambrano**
Puebla de Sancho Pérez (Badajoz)
20.- **Tomás Castillo Galdeano**
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
21.- **Patricio Gallardo Pérez**
Sevilla
22.- **Roberto Vargas Galante**
Jerez de la Frontera (Cádiz)
23.- **Jesús Gámez Martínez**
La Seu d'Urgell (Lérida)
24.- **Olavo Barragán Roncero**
Madrid
25.- **Miguel Ángel Fernández**
Mérida (Badajoz)

• GANADORES CONCURSO 20 GORRAS + 20 CAMISETAS PS2

1.- **O. Samuel Pérez Pérez**
San Andrés y Sauces (Tenerife) Canarias
2.- **Juan José Rodríguez**
Vigo (Pontevedra)
3.- **Miguel Rey Saiz**
La Coruña
4.- **Luis Javier Pecharromán López**
Laguna de Duero (Valladolid)
5.- **Sergi Fernández**
Vilafranca del Penedés (Barcelona)
6.- **Pablo Romero Gil**
Eibar (Vizcaya)
7.- **Víctor Robles Alonso**
Vilassar de Mar (Barcelona)
8.- **Carlos Zarzo Torralba**
Manises (Valencia)
9.- **Javier Domínguez Cardenal**
Astigarraga (Guipúzcoa)
10.- **Alfonso Jurado Silla**
Valencia
11.- **Borja Pizarro Oneca**
Lasarte-Oria (Guipúzcoa)
12.- **Jacobo Aldariz Couto**
La Coruña
13.- **Ángel Saiz Rejado**
Castro Urdiales (Cantabria)
14.- **Arturo Jiménez Sánchez**
Málaga
15.- **Miguel Ángel Plaza de Juan**
Salamanca
16.- **Paulo Riesco Silva**
Valladolid
17.- **Luis M. Galán Delfa**
Madrid
18.- **Fernando Hidalgo Díez**
Vitoria (Álava)
19.- **Juan Carlos Martínez Rodríguez**
Valladolid
20.- **Víctor Acebo Álvarez**
Ponferrada (León)

• GANADORES CONCURSO *CRASH BASH* + PORTACONSOLAS

1.- **Mario Iriarte Morales**
Zaragoza
2.- **Nicolás Muiños Cal**
La Coruña
3.- **Rubén Sancho Saurina**
Albelda (Huesca)
4.- **Antonio Muñiz García**
Oviedo
5.- **Gregoria Martín González**
Plasencia (Cáceres)
6.- **Francisco José González Madera**
Logroño
7.- **Ricardo González Suárez**
Cádiz
8.- **Óscar Blázquez García**
Alsasua (Navarra)
9.- **Jerónimo Ramírez Martínez**
Ripollet (Barcelona)
10.- **Alberto Jorge Serrano**
Aranda de Duero (Burgos)
11.- **Juan Gaspar**
Zaragoza
12.- **Jorge Alquezar González**
Andorra (Teruel)
13.- **Juan Martín Raleaza**
Teruel
14.- **César Luis García Fernández**
Casas Ibáñez (Albacete)
15.- **Francesc Ortiz Freixa**
Terrassa (Barcelona)
16.- **Miguel Carrio Merino**
El Entrego (Asturias)
17.- **Jesús Ávila González**
Málaga
18.- **Rubén Alonso Iglesias**
Gijón (Asturias)
19.- **Carlos Capa Ballesta**
Madrid
20.- **Sergio Morón Valero**
Ripollet (Barcelona)

• GANADORES CONCURSO *ARMY MEN: LAND, SEA AND AIR*

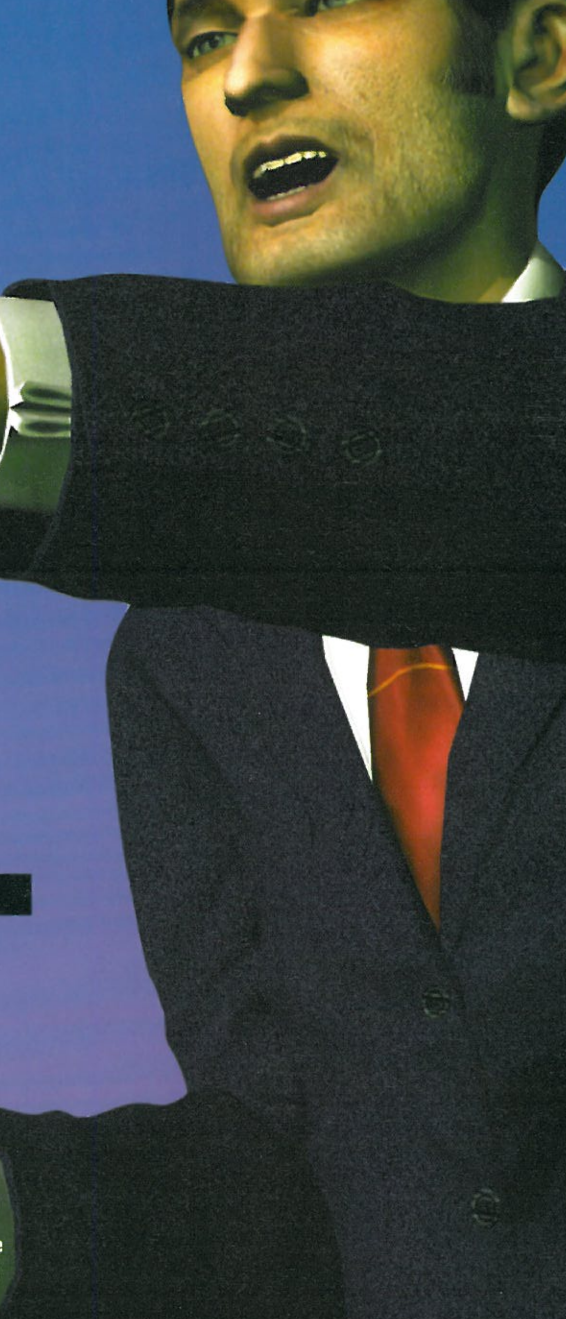
1.- **Francisco López Santana**
Ingenio – El Cristo (Las Palmas de Gran Canaria)
2.- **Daniel Cuesta Tejón**
Oviedo
3.- **Sergio Freire Ferradás**
Bueu (Pontevedra)
4.- **Miguel Marqués Moros**
Altura (Castellón)
5.- **Rafael García**
León
6.- **José Antonio Bravo**
Madrid
7.- **Manuel Morales Panés**
Chiclana de la Frontera (Cádiz)
8.- **Manuel Morales Santiago**
Ceuta
9.- **Miguel Ángel Izquierdo Duque**
Andújar (Jaén)
10.- **Víctor Sandro Durán**
Zarza la Mayor (Cáceres)
11.- **José Luis de la Torre Macía**
Málaga
12.- **Santiago García González**
Bidebieta – San Sebastián (Guipúzcoa)
13.- **Víctor Porgada de la Fuente**
Utebo (Zaragoza)
14.- **Boabdil Clemente Medina**
Adeje – Armeñime (Tenerife)
15.- **José Manuel Serrano Leal**
Cádiz
16.- **Ling Di, Pan**
Arona - Santa Cruz de Tenerife (Canarias)
17.- **Gregoria Martín González**
Plasencia (Cáceres)
18.- **Pedro Alberto Errojón**
Pinto (Madrid)
19.- **Albert Meléndez Muñoz**
Tossa de Mar (Gerona)
20.- **Jorge Blanco López**
Badalona (Barcelona)
21.- **Carlos Capa Ballesta**
Madrid
22.- **Javier Mirandona Martos**
Alcorta (Vizcaya)
23.- **Víctor Rodríguez Magna**
Torrijos (Toledo)
24.- **Juan Antonio Mariscal Sierra**
Sant Andreu de la Barca (Barcelona)
25.- **Carlos Pérez**
Barcelona



CONCURSO

MANAGER DE LIGA 2001





La pregunta

Los tres son entrenadores, pero sólo dos de ellos dirigen a equipos que están en la Primera División de la Liga. ¿Sabrías decirnos cuál de ellos entrena a un equipo de 2ª División?

1.- Javier Irureta 2.- Luis Aragonés
3.- Marcos Alonso

El premio

20 juegos *Manager de Liga 2001* para cada uno de los ganadores

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Manager de Liga 2001*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

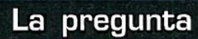
Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....



Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

SUPERANDO CON CRECES A SU YA BRILLANTE PREDECESOR, *SMACKDOWN 2* SE PAVONEA EN EL CUADRILÁTERO CON UNAS CUANTAS NOVEDADES. ENFRÉNTATE A NUESTRA GUÍA DEL SIMULADOR DE LUCHA LIBRE MÁS DURO QUE EXISTE

WWF Smackdown 2

MEDIDOR DE TORTAS

Para poder realizar el movimiento marca de la casa de tu luchador, deberás esforzarte de lo lindo para conseguir al menos un glóbulo blanco. Cuando realices diferentes ataques, la barra que hay debajo del nombre de tu personaje crecerá, transformándose en una esfera blanca cuando esté al máximo (puedes llegar a tener cinco de éstas). Cuando tu víctima esté en la posición correcta, normalmente de pie y aturdida, aparecerá la palabra «SMACK», y es en este momento en el que deberías pulsar el botón L1 para ejecutar tu movimiento marca de la casa. Éstas son las herramientas más poderosas del arsenal de tu luchador, y si lo encadenas con una inmovilización (o con un segundo movimiento marca de la casa), es muy posible que ganes el combate.



PERSONAJES

THE ROCK

Con una mezcla de ataques fuertes y rápidos, The Rock es altamente versátil.

Los mejores movimientos

Rompecuellos con carrerilla: cuando corras, pulsa ◎
Escabullida con Bulldog: cuando corras, pulsa ▣ para escabullirte detrás de tu oponente. Después corre y pulsa ◎
Trasero de roca: cuando tu oponente esté aturdido, ponte delante de él y pulsa ← y ◎

Movimiento final

El codo del pueblo: cuando tu enemigo esté tumbado en la lona, pulsa L1.



THE UNDERTAKER

Uno de los luchadores más duros de la WWF.

Los mejores movimientos

DDT con carrerilla: pulsa ◎ cuando estés corriendo
Lápida: cuando tu oponente esté aturdido, pulsa ↓ y ◎
Manotazo con embestida: ponte detrás de tu enemigo y pulsa ↓ y ◎
Golpe asfixiante desde la cuerda superior al exterior: cuando tu oponente esté en una esquina, pulsa ↓ y ◎

Movimiento final

El último viaje: cuando tu oponente esté aturdido, ponte enfrente y pulsa L1.



KANE

Enorme y poderoso. La falta de velocidad de Kane es su único inconveniente.

Los mejores movimientos

Lazo con carrerilla: cuando corras, pulsa ↓ y ⊗
Inclinación con giro: Lanza a tu oponente contra las cuerdas. Después pulsa ↑ y ◎
Asfixia: enfrente de tu oponente, pulsa ↓ y ◎
Lápida: cuando esté aturdido, pulsa ↓ y ◎

Movimiento final

Golpe asfixiante: cuando tu oponente esté aturdido, pulsa L1.



TRIPLE H

La mar de potente, y además con cierta agilidad. Su repertorio incluye algunas fantásticas maniobras de alto riesgo. Uno de los combos más mortíferos es la Rodilla Voladora, seguido del Pedigrí.

Los mejores movimientos

Rodilla voladora: pulsa ⊗ cuando estés corriendo
Lanza: cuando corras, pulsa ↓ y ◎
Golpe de rodilla: lanza a tu oponente contra las cuerdas y después pulsa ↑ y ◎

Movimiento final

Pedigrí: cuando tu víctima esté aturdida, pulsa L1.



PERSONAJES

RIKISHI

Rikishi, el bailador de sumo más grande que hay por estos lares, no es precisamente el tipo con quien te gustaría bailar un tango. Es el hombre al que Steve Austin le encantaría derrotar en un combate de ataúd. El Movimiento de asfixia es una de las maniobras más impresionantes en el repertorio del sumo y puede utilizarse para lanzar a los oponentes fuera del cuadrilátero. El Imitador en 3D es un poco difícil de realizar, pero hay que verlo para creerlo

Los mejores movimientos

Movimiento de asfixia: pulsa ↓ ← y ◎

Caída banzai: sube al poste de una esquina y después pulsa ⊗

Súplex de estómago contra estómago: cuando tu oponente esté aturdido, pulsa ↑ y ◎

Imitador en 3D: cuando tu oponente esté aturdido, pulsa → y ◎

Movimiento final

El conductor Rikishi: cuando tu víctima esté aturdida, pulsa L1.



TAZZ

Dio el salto directamente de la ECW a la WWF y en su debut Tazz impresionó a todo el mundo con su destreza con los súplex, su fuerza brutal y su obstinación sin par. Al igual que Kurt Angle, dispone de una gran fuerza en la parte superior del cuerpo y centra su potencial en un tipo de movimiento básico. No va a ser nada fácil conseguir que bese la lona.

Los mejores movimientos

Súplex de vértebra: pulsa ← y ◎ cuando estés de cara a tu oponente

Súplex superior: desde detrás de tu oponente, pulsa → y ◎

Puñetazos encadenados: cuando tu oponente esté boca abajo en la lona, muévete hacia su cabeza y pulsa ← y ◎

Movimiento final

Misión Tazz: cuando tu oponente esté en el suelo, muévete hacia la parte superior de su cuerpo y pulsa L1.



KURT ANGLE

Un campeón olímpico y un atleta soberbio. Es un luchador con un estilo más tradicional que utiliza su fuerza al máximo. Emplea llaves y embestidas, y confía más en las habilidades básicas de la lucha libre que en los ataques de alto riesgo como hacen muchos otros luchadores. Cierto; es un poco aburrido jugar con él, pero si lo que buscas es seguridad, Kurt es tu hombre.

Los mejores movimientos

Agarre desde atrás: ponte delante de tu oponente y pulsa ↓ y ◎

Súplex de brazo doble: pulsa → y ◎

Súplex alemán: desde detrás de tu oponente, pulsa ↓ y ◎

Asfixia con el pie: cuando tu oponente esté acorralado en una esquina, pulsa ← y ◎

Movimiento final

Golpe olímpico: cuando tu oponente esté aturdido, pulsa L1.



CHRIS BENOIT

Entró en la WWF como líder de un grupo de excluchadores de la WCW que buscaban destacar. Después de un torneo decididamente problemático, decidieron abandonar, aunque Chris Benoit tenía otras ideas en mente. Es uno de los mejores personajes del juego, con multitud de movimientos impresionantes.

Los mejores movimientos

Zambullida de cabeza: súbete al poste de una esquina y pulsa ⊗

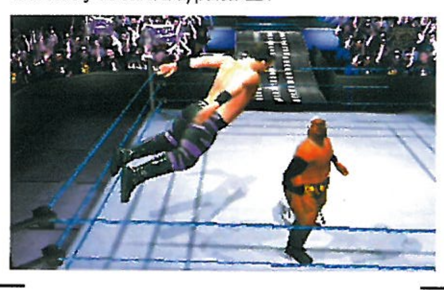
Doble súplex alemán: cuando tu víctima esté aturdida, ponte detrás y pulsa → y ◎

Tornillo de cuello: cuando estés de cara a tu oponente, pulsa ↑ y ◎

Caída sobre la rodilla: pulsa → y ◎

Movimiento final

Cruzado de cara lesivo: cuando tu oponente esté aturdido y de cara a ti, pulsa L1.



CHRIS JERICHO

Te llevará algún tiempo dominar completamente a Jericho, pero cuando veas todo el potencial que atesora, te darás cuenta de que tienes entre manos a un luchador extraordinario. Su movimiento más impresionante es, sin duda, el súplex de doble brazo con romperrodilla, en el que tu oponente recibe un golpe doble. Tómate tu tiempo para acostumbrarte a él y verás como acaba convirtiéndose en un luchador con clase.

Los mejores movimientos

Combo de triple golpe: pulsa rápidamente ⊗, ⊗, ⊗

Doble bomba con sumisión: cuando tu oponente esté aturdido, pulsa ↓ ← y ◎

Súplex de doble brazo con romperrodilla: cuando tu oponente esté aturdido, pulsa ← y ◎

Movimiento final

Las murallas de Jericho: cuando tu oponente esté tumbado boca abajo, muévete hacia la parte inferior de su cuerpo y pulsa L1.



XPAC

Hubo un tiempo en que fue el chico 1-2-3, pero una rápida sesión con un asesor de imagen convirtió a esta joven estrella en un rockero de armas tomar. Xpac es uno de los luchadores más ágiles, pero también uno de los más débiles, de aquí que su punto fuerte sean las patadas rápidas y los volteos en vez de las llaves y las embestidas.

Los mejores movimientos

Golpe al ojo: cuando estés de cara a tu oponente, pulsa ↑ y ◎

DDT Tornado: cuando tu oponente esté aturdido, ponte delante de él y después pulsa ↑ y ◎

Súplex del pescador: cuando tu oponente esté aturdido, pulsa ↓ y ◎

Puñetazo en el estómago con giro y caída trasera: cuando tu oponente esté aturdido, pulsa ← y ◎

Movimiento final

Factor X: cuando tu víctima esté aturdida, pulsa L1.



PERSONAJES

DEAN MALENKO

Aunque parece de aspecto tranquilo, Malenko tiene algunos movimientos la mar de buenos (el romperrodillas es uno de los mejores ataques de su repertorio).

Los mejores movimientos

Romperrodillas: cuando estés de cara a tu oponente, pulsa ↑ y ◎

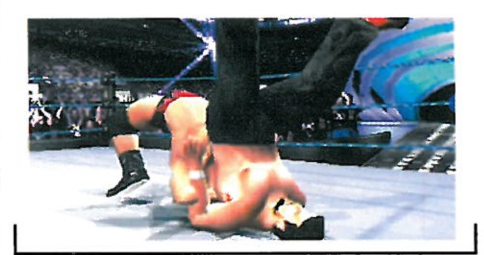
súplex de doble brazo con sumisión: cuando estés detrás de tu oponente, pulsa ↓ y ◎

Agarre del dormilón: lanza a tu oponente hacia las cuerdas y pulsa ◎

Caída sobre la rodilla: cuando tu oponente esté aturdido, pulsa ↑ y ◎

Movimiento final

Embestida de doble brazo con cangrejo de Boston: cuando tu oponente esté aturdido, ponte delante de él y pulsa L1.



STEVE BLACKMAN

El señor de las armas. En más de una ocasión, lo verás entrenándose para mejorar sus habilidades. Se parece más a un maestro de las artes marciales que a un luchador, cosa que lo convierte en una elección interesante si estás cansado de los mismos movimientos de siempre.

Los mejores movimientos

Cabezazo volador: cuando corras, pulsa ↓ y ⊗

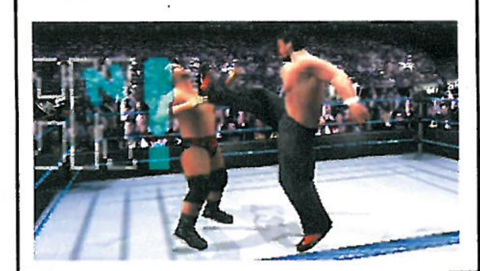
Rodillas a la cabeza: cuando tu oponente esté aturdido, pulsa ← y ◎

Viaje: pulsa ↓ y ◎

Viaje con rompebrazo: cuando tu oponente esté aturdido, pulsa ↓ y ◎

Movimiento final

Patada rompedora: cuando tu oponente esté aturdido, pulsa L1.



LITA

La adorable Lita siempre está dispuesta para un poco de acción en el cuadrilátero. Aunque no es especialmente fuerte, dispone de algunos movimientos de alto riesgo muy rápidos que son realmente dolorosos.

Los mejores movimientos

Sacudida corporal: cuando corras, pulsa ↓ y ⊗

Embestida con caída: ponte detrás de tu oponente y pulsa ← y ◎

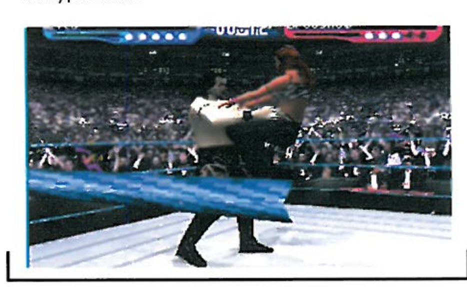
Frankensteiner con sumisión: cuando corras, pulsa ↓ y ◎

Doble patada de caída a la cabeza: pulsa ↑ y ◎

Giro de brazo: cuando tu oponente esté en una esquina, pulsa ↓ y ◎

Movimiento final

El toque femenino: cuando tu contrincante esté aturdido, pulsa L1.





MOVIMIENTOS

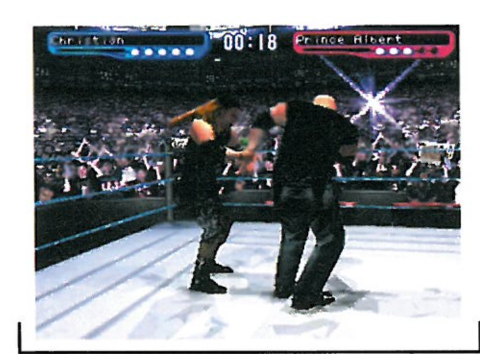
PUÑETAZOS Y PATADAS

Los golpes son una buena manera de ablandar a un oponente y sirven también para alejar a los contrincantes que quieren agarrarte. Cada luchador tiene un conjunto diferente de ataques estándar y según la dirección en la que pulses el pad de tu mando, realizarás uno u otro. Casi con todos los personajes, si mantienes apretado → mientras pulsas el botón de ataque, realizarás un golpe débil pero rápido. Si pulsas ↑, realizarás un golpe más fuerte pero también más lento. Cada personaje es diferente, así que experimenta con ellos. Lo difícil es mantener la compostura cuando un tío de 140 kilos viene corriendo hacia ti. ¡Asegúrate de llevar a cabo el correcto!



AGARRES

Aquí es donde entran en juego los movimientos de verdad. Cuando estés cerca de tu oponente, pulsa el botón conjuntamente con la cruceta y tu luchador realizará un agarre del tipo cabeza/asfixia/súplex u otro, con lo que conseguirás infligir mucho más daño que con un puñetazo o una patada (y, además, es mucho más divertido). Es la mejor manera de debilitar a tu enemigo. Pero no creas que estás limitado a unos pocos movimientos, puesto que puedes realizar más maniobras si te colocas detrás del oponente o si lo lanzas primero contra el poste de la esquina (tanto si le encaras como si está de espaldas).



MOVIMIENTOS DE ALTO RIESGO

Para realizar los movimientos estrella debes aturdir a tu oponente. Esto lo puedes conseguir aporreándolo hasta que caiga al suelo y agarrándolo después por los pies. En ese momento, mientras se balancean, realiza un movimiento de agarre desde delante o detrás y observa como tu luchador asesta el golpe mortífero. Estos movimientos, aparte de dejar destrozado al rival, también son mucho más espectaculares. No podrás realizar estos movimientos hasta que hayas debilitado a tu oponente, así que no malgastes tu tiempo intentándolos al principio del combate.



MOVIMIENTOS

ATAQUES EN EL SUELO

Si tu contrincante está en el suelo, tienes un gran número de opciones disponibles (una caída con patada o golpe similar o bien un movimiento de agarre). Los movimientos de agarre son normalmente agarres de sumisión o ataques cortos dirigidos a partes del cuerpo concretas, mientras que los golpes o las caídas con el codo tienden a infligir más daño aunque sean un poco más lentos. Antes de intentar una sumisión, puedes asegurarte un golpe extra contra un luchador debilitado si ejecutas un golpe de cabeza o una caída con codo, siempre y cuando seas rápido realizando tu siguiente movimiento. Naturalmente, para infligir un mayor daño, deberás hacer que besen la lona con un movimiento de los importantes y después subir al poste de la esquina para realizar un ataque aéreo.





BURLAS

Tanto si es para aumentar el medidor de Golpes como para provocar a tu adversario, las burlas son un modo excelente de calentar el ambiente y aumentar tu confianza. El momento perfecto es cuando tu oponente está fuera del cuadrilátero (normalmente corriendo o cuando ha sido lanzado fuera de la celda), o cuando está aturdido o incapacitado de alguna otra forma. Aprovecha cuando tu oponente esté tumbado, esperando a que le asestes el golpe definitivo, para mofarte de él y así escuchar el rugido de la multitud en señal de aprobación. Pero estate atento, porque si te golpean mientras te burlas no vas a salir muy bien parado, puesto que te dejarán en ridículo y quedarás como un tonto.





LANZAR CONTRA LAS CUERDAS

Un movimiento muy útil, puesto que cuando lanzas a tu oponente hacia las cuerdas puedes realizar movimientos como la Inclinación y giro de Kane. Sin tocar el pad direccional, pulsa el botón de agarre y después pulsa la dirección hacia la que quieras lanzar a tu enemigo. Cuando rebote en las cuerdas, pulsa el botón de agarre o el de golpe para realizar el movimiento propio del luchador. Si pulsas el pad direccional en diagonal, lanzarás a tu oponente hacia uno de los postes de las esquinas. A partir de aquí, puedes realizar diferentes movimientos, como agarres de asfixia con los pies, aunque los más espectaculares son los movimientos desde la cuerda superior, como los súplex. Intenta pulsar el botón de agarre mientras tu víctima esté en el poste de la esquina.





ALCANCE

Algunos luchadores tienen un alcance ligeramente superior a otros, lo cual significa que puedes realizar un movimiento desde cierta distancia y tu jugador dará un paso adelante para agarrar a su adversario. Esto es perfecto si se utiliza contra luchadores desprevenidos y muy efectivo cuando retrocedes (detente y pulsa los botones con rapidez).

LAS CUERDAS

Debes tener siempre presente que el árbitro te obligará a que finalices tu inmovilización o sumisión si tu oponente logra agarrarse a las cuerdas. El único modo de evitar que esto suceda es mantener el combate lejos de los bordes cuando quieras propinar el golpe definitivo.

LIBRARSE DE UNA SUMISIÓN

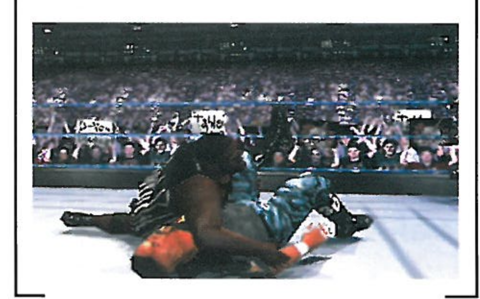
Cuando tu jugador empiece a estar cansado, es muy posible que tengas que luchar para liberarte. ¡Es la forma más humillante de perder un combate! Deberás aporrear los botones con saña, porque si no te libras de la inmovilización a tiempo, tienes todos los números para acabar rindiéndote e implorando clemencia.

BLOQUEAR

Aunque los bloqueos no son necesarios hasta que te enfrentes a oponentes controlados por la máquina mucho más duros, si bloqueas puedes marcar una gran diferencia contra rivales humanos en el momento de intercambiar golpes. No puedes bloquear los movimientos de agarre (con carrerilla o de pie), por lo que ésta es una herramienta para expertos.

INMOVILIZAR

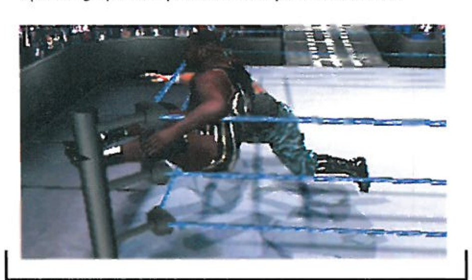
Una habilidad esencial. La primera norma de las sumisiones es que nunca debes realizar una sumisión a un oponente cuando éste se encuentre contra las cuerdas, puesto que el árbitro te obligará a separarte. La mejor oportunidad que tienes de llevar a cabo este movimiento es justo después de realizar tu movimiento estrella, ya que éste es el movimiento más potente de que dispones.



MOVIMIENTOS

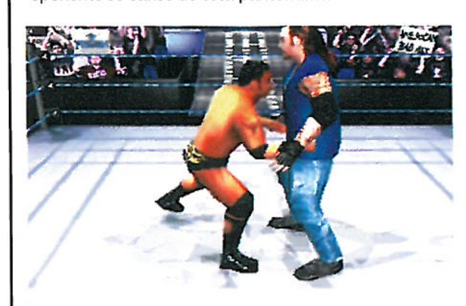
MOVIMIENTOS CON CARRERILLA

Estos movimientos son muy útiles, especialmente contra oponentes humanos, ya que son rápidos y pueden aturdir al contrincante fácilmente. Pulsa el botón de correr y tu personaje se dirigirá hacia su rival, independientemente de la dirección en la que estés encarado. Después, utiliza el botón de agarre para un movimiento de ataque o de sumisión (es posible que tengas que utilizar el pad direccional también). El botón de golpe, tanto si se utiliza sólo o conjuntamente con los controles direccionales, hará que en la mayoría de casos tu rival acabe por los suelos. Utiliza los movimientos con carrerilla en distancias cortas para sorprender a tu enemigo cuando éste haya bajado la guardia, puesto que esto hará que tenga pocas oportunidades para reaccionar.



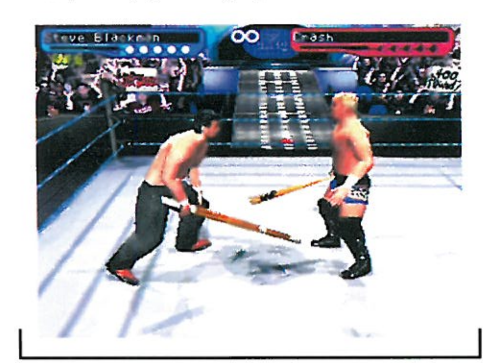
MOVIMIENTO LATERAL

Hay un truco la mar de útil que puedes utilizar para enfurecer a los oponentes que son demasiado precavidos o que se lanzan a la más mínima. Cuando te pongas en posición para defenderte, pulsa dos veces el pad direccional en dirección a tu oponente y tu luchador realizará dos pasos hacia adelante en un instante, sorprendiendo a tu contrincante. Para aquellos que te embistan continuamente para tumbarte, existe este truco: pulsa dos veces el pad direccional hacia cualquier dirección que te aleje de tu contrincante en el momento justo y verás como es él quien cae al suelo. Realiza rápidamente un movimiento de agarre y repite el proceso hasta que tu oponente se canse de esta pantomima.



ARMAS

Para animar el cotarro, recoge un arma del exterior del cuadrilátero. Si no puedes encontrar un mazo o algún objeto parecido, no te preocupes: puedes utilizar una mesa o las escaleras. Pulsa R1 para levantar el objeto del suelo y después ataca utilizando el botón de golpear. Otra cosa que puedes hacer es lanzar el arma a tu oponente, lo cual te permitirá atacar desde cierta distancia. Las armas limitan tus movimientos, aunque sigues manteniendo los golpes más simples y básicos, con lo que la cosa se convierte en una pelea de lo más bestia. Pero recuerda: dos pueden jugar a este juego...





COMBATES ESPECIALES

EL ATAÚD

Para salir victorioso en este combate brutal debes luchar contra tu oponente hasta que consigas meterlo en un ataúd y cerrar la tapa. Al inicio del combate, sal del cuadrilátero y arroja el ataúd dentro del círculo (esto hará que el combate sea mucho más fácil, sobre todo porque puedes utilizarlo como arma para golpear a tu oponente). El modo más fácil de conseguir meter a tu enemigo en el ataúd es darle patadas y puñetazos para que se debilite y quede a puntito para ser encerrado. Una vez esté aturdido y luche por salir, realiza un movimiento como una caída con patada o algo similar. Asegúrate de que sea un movimiento fuerte ya que no va a quedarse en el ataúd por mucho rato.



LA CELDA INFERNAL

Algunos de los combates más violentos que vas a presenciar tendrán lugar en este escenario (Hell in a Cell). Pero lo más bestia de todo son los combates en lo alto de la celda. Puedes llegar hasta allí corriendo hacia cualquiera de los paneles laterales del centro y después hacia la jaula para escalar. Cuando tu enemigo te siga, dale un puñetazo o una patada para que caiga al suelo. Es una estrategia realmente efectiva contra los oponentes controlados por la máquina. Otro aspecto interesante en este tipo de combates es que ambos luchadores al final caen de la celda para volver a estamparse en la lona. Aprovecha este momento para realizar una sumisión.



ABANDONO

Consigue que tu oponente tire la toalla. Debilítalos en el cuadrilátero con algunos movimientos rápidos y después lleva el combate fuera del *ring*. Sigue las flechas rojas y observa como se vuelven azules cuando tiras a tu enemigo al suelo, con lo cual tendrás la oportunidad de visitar otra zona del complejo. En cada zona encontrarás equipamiento que te ayudará en tu cometido, pero el objeto más importante es el micrófono. Puede utilizarse como herramienta para asestar golpes o como proyectil. Cuando tengas al otro luchador en el suelo, ponte encima de él con el micro en la mano y pulsa el botón de agarre. Tu luchador se sentará encima del contrario y le pondrá el micro en la boca hasta que se rinda.

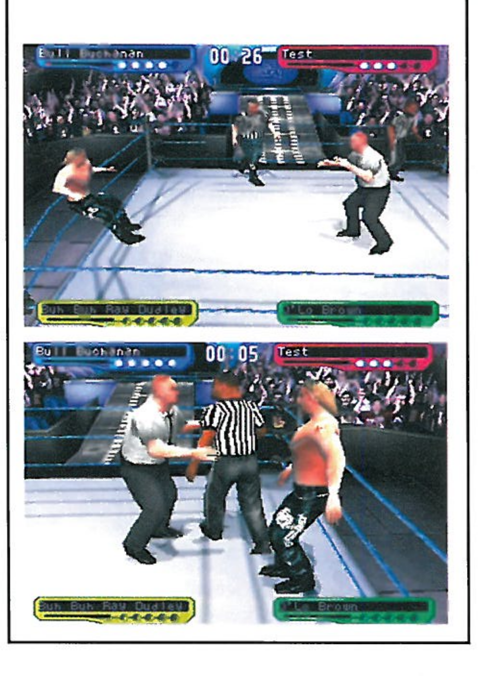




COMBATES ESPECIALES

ÁRBITRO ESPECIAL

Nunca le des un golpe a un árbitro, a no ser que quieras que se ponga en tu contra (y de paso te arree unos cuantos tortazos). Si, por accidente, le das un guantazo a un árbitro, sal del círculo para evitar su ira, pero ten presente que tal vez realicen la cuenta un poquito más rápido contigo. Con todo, su rencor no dura para siempre y con el tiempo su temperamento se enfriará y su forma de contar volverá a la normalidad. Una gran técnica a probar es hacer un sándwich con el árbitro entre tú y tu oponente, con lo cual conseguirás que este último golpee al árbitro en vez de a ti.



LA JAULA

Uno de los combates clásicos: el primero que logre salir de la jaula, gana. Por descontado, esto no es nada fácil, ya que tu oponente no se quedará demasiado rato abajo esperando, pero puedes valerte de la misma jaula para atacar a tus enemigos. Utilízala en tu favor, bien estampándolo contra un lateral o bien lanzándote desde lo alto para golpearle con el codo. Búrlate todas las veces que puedas para que tu medidor suba y —a no ser que tu personaje vaya a por una sumisión— empieza a escalar inmediatamente.





COMBATE «MES»

En tu primera temporada del modo Trayectoria (Career), podrás disfrutar de un increíblemente violento e hilarante combate MES (Mesa, Escalera, Silla). Recoge cualquier cosa que puedas y utilízalo como arma. Lanza todo lo que encuentres dentro del cuadrilátero para armar un buen alboroto o llévatelo fuera si quieres ver un poco de acción en el exterior. Lo más humillante que puedes hacer en este escenario es conseguir que tu oponente atraviese una mesa. Para ello, debes propinarle un puñetazo cuando esté cerca de la mesa y verás como se estampa contra ella. Pulsa luego el botón de agarre para subirte encima y realiza un martinete para que atraviese el mueble. O, si está casi fuera de combate, sírvete de la escalera para lanzarte desde lo alto con el codo.





CONTRA TODOS

En el modo Slobber Knocker, algo así como un modo Supervivencia, tendrás que combatir sólo contra un oponente, que será reemplazado por otro nuevo cuando hayas terminado con él. Los adversarios a los que te enfrentas son, en realidad, más débiles de lo que serían en un combate normal de uno contra uno, pero son igual de peligrosos. Debido a esta diferencia en la energía, deberías intentar realizar sumisiones más a menudo, puesto que es posible que tengas suerte (la combinación de un movimiento de alto riesgo con sumisión es de lo mejorcito que puedes hacer). Puesto que vas a enfrentarte a muchos oponentes, intenta conseguir tantos movimientos especiales como puedas a través de tu medidor de Smackdown, y cuando te enfrentes a personajes más débiles como Road Dogg y Xpac, utiliza dos movimientos especiales encadenados para conseguir un K.O. fácil. Los movimientos finales también son esenciales.

EL HOMBRE DE HIERRO

En el modo Iron Man debes luchar hasta que se agote el tiempo, momento en el que el luchador que haya conseguido más sumisiones con éxito será declarado vencedor absoluto. Debes debilitar a tu oponente lo suficiente para que no pueda librarse de tus sumisiones con demasiada facilidad, pero al mismo tiempo no puedes permitir que te inflijan demasiado daño. Así pues, empieza con ataques leves antes de pasar a golpear con más fuerza o a emplear movimientos de alto riesgo. Si eres tú quien recibe los tortazos, aporrea los botones tanto como puedas para contrarrestar todos los movimientos que puedas. Búrlate tantas veces como sea posible, puesto que el competidor que tiene más movimientos especiales es normalmente quien tiene más números para ser el vencedor. Intenta siempre realizar una sumisión después de una burla, ya que es muy posible que te anotes el punto.

EL RETO «MES»

¿Crees que eres el tío más duro de la ciudad? Pues si quieres dejar anonadado al público durante un combate MES, realiza este movimiento la mar de espectacular. Primero, estampa a tu rival contra una mesa, y luego salta sobre él desde la escalera situada en el cuadrilátero. Requiere mucha práctica pero... ¡cómo humilla!



COMBATES ESPECIALES

MESA

Puede parecer muy fácil después de ver las payasadas de los combates MES, pero en este modo es mucho más difícil que el contrincante atraviese la mesa. Debilítalos durante unos buenos diez minutos (por lo menos) antes de colocar una mesa en cuadrilátero e intentar que tu oponente la parta en dos. Si estás cerca de un poste, ¿por qué no intentas un ataque aéreo? O incluso poner las dos mesas en el cuadrilátero, tumbar a tu oponente en una y saltar desde la otra para terminar con él de una manera espectacular.





COMBATE CON ESCALERA

Los combates con escalera son de lo más emocionantes, ya que cualquiera puede ganar en cualquier momento. Lucha en el cuadrilátero y sólo ve a por la escalera que hay en el exterior cuando tu contrincante esté aturdido (recuerda, también puedes utilizar la escalera como arma).
Cuando subas por la escalera para alcanzar el cinturón, querrás que tu enemigo esté lo más lejos posible, así que conduce la lucha al exterior y una vez allí aporréale hasta que quede frito. Si puedes colocar la escalera después de haberlo lanzado por encima de las cuerdas, puede que incluso ganes antes de que llegue a tocar el suelo.







EL MES QUE VIENE

LA SEGUNDA PARTE DE LA GUÍA OFICIAL DE *WWF SMACKDOWN 2*
Y ADEMÁS, MÁS CONSEJOS Y AYUDAS SOBRE CÓMO SUPERAR TUS PROBLEMAS PARA...
AVANZAR POR EL VOLUPTUOSO MUNDO DE *DANGER GIRL*, APURAR LA TRAZADA EN *MOTO GP*, DISFRUTAR AL MÁXIMO DE *FFIX* Y SOLVENTAR LOS PROBLEMAS DEL MACHO EN *DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES*

PS Mag ANTERIORES

38



CD 38: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Esto es Fútbol, Pong (demo jugable), AtariSoad Compilation (vídeo)

39



CD 39: Toy Story 2, V-Rally 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, Pac-Man World, Worms Armageddon, NHL Championship 2000, Gran Turismo 2, Centipede (demos jugables)

40



CD 40: Music 2000, F1'99, Ace Combat 3, Action Man: Mission Xtreme, Eagle One: Harrier Attack (demos jugables). Y además: Micro Maniacs, Gran Turismo 2, Team Buddies, Colony Wars: el Sol Rojo

41



CD 41: Las 24 Horas de Le Mans, Colony Wars: el Sol Rojo, Rollcage Stage II, Space Debris, Demolition Racer (demos jugables). Además, vídeos de MediEvil 2, Ghoul Panic, Cool Boarders 4 y Grandia

42



CD 42: MicroManiacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey y Renegade Racers (demos jugables). Además, vídeos de Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smack Down, Colony Wars: El Sol Rojo y N-Gen Racing

43



CD 43: UEFA Champions League 2000, Everybody's Golf 2, Medievil 2, Urban Chaos y WWF Smack Down (demos jugables). Además, vídeos de WTC World Touring Cars, Colin Mc Rae 2.0, Telebecos RaceMania, Spider-Man y Star Ixiom

44



CD 44: Tony Hawk's Pro Skater 2, Euro 2000, Telebecos RaceMania, World Championship Snooker, Star Ixiom (demos jugables). Además vídeos de A Sangre Fría, Marranos en Guerra, Star Ocean: The Second Story, Silent Bomber y Vampire Hunter D

45



CD 45: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Marranos en Guerra (demos jugables). Además vídeos de Destruction Derby Raw, Ronaldo V-Football, A Sangre Fría, Tombi 2 y MoHo

46



CD 46: Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasion, Silent Bomber, MoHo, Vib Ribbon (demos jugables). Además, vídeos de Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point y Titan AE

47



CD 47: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de X-Men Mutant Academy, RC Revenge, Mille Miglia, Sydney 2000 e Infestation

48



CD 48: Sydney 2000, Grind Session, Dave Mirra Freestyle BMX, Mr Driller, Terracon y Formula one 2000. Además, vídeos de Driver 2, Superman, Ducati Life y LMA Manager 2001.

49



CD 49: Driver 2, Action Man Destruction X, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Sno Cross Championship, A sangre fría (demos jugables). Además, vídeos de Alien Resurrección, Dino Crisis 2, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing y Legend of Dragoon

50



CD 50: Spyro 3, Crash Bash, El libro de la selva, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de Telebecos: una aventura monstruosa, Koudelka, El mundo nunca es suficiente, Monster Rancher y Mat Hoffman's Pro BMX

51



CD 51: UEFA Champions League 2000/2001, MTV Sports Pure Ride, Who wants to be a millionaire?, Alex Ferguson's Player Manager 2001 y The Mummy (demos jugables). Además, vídeos de WWF Smackdown 2, Moto Racer World Tour, Sheep y 3, 2, 1... a pitufar

52



CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

---

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐
28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐
40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ 49 ☐ 50 ☐ 51 ☐ 52 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Javier Lourido
Ha conseguido ser lo suficientemente antipático para contestar las cartas de los lectores

SPECTRUMIZADOS

Hola, personajes. Os escribo para deciros que gracias por nada. Soy un seguidor asiduo de vuestra revista desde el número 24, y nunca había escrito para pediros consejo o ayuda. Hace unos meses decidí hacerlo, y no vi mi carta publicada. Ya sé que hay mucha gente que escribe y que tiene el mismo derecho que yo, pero después de estos meses he llegado a la conclusión de que, ahora, si no preguntas sobre la PS2 o hablas de cuando jugabas con un Spectrum, no sales ni recomendado.

Yo no me he apuntado ahora a la moda de los videojuegos (se puede decir que aprendí antes a jugar que a hablar), y por eso me fastidia que, en lugar de publicar mi carta (envié unas cuantas), publiquéis la de unos listillos que creen que son «la repera» porque juegan desde hace mucho con todo tipo de soportes. Pues que sepan que no son los únicos.

No os escribo para que me publiquéis; después de este tiempo, ya me da igual. Además, creo que buscaré la ayuda para encontrar la puñetera puerta que me teletransporte en *Silent Hill* en otro lugar, ya que en vuestra sección es más interesante leer a «carcas» que se ven realizados hablando sobre tonterías que a gente que necesita un consejo o una ayudita.

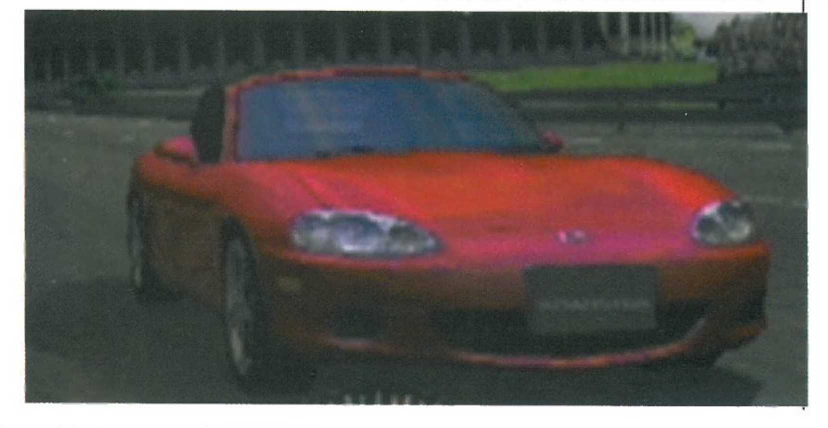
Sé que lo que os digo os lo vais a pasar por el forro, pero no me importa; me estoy quedando muy a gusto diciendo lo que pensaba. Vuestra revista es la mejor, pero a mí no me ha servido para nada. Creo que ha llegado la hora de decir adiós (en todos los sentidos).

Maeglin
León

Vamos a ver: El señor Maeglin dice que, o se habla de PS2 o de Spectrum, o *PSMag* no publica la carta; el señor Maeglin, ¡miente! El señor Maeglin dice que, por recordar cómo empezaron en este mundillo, algunos lectores se creen superiores; el señor Maeglin, ¡miente! El señor Maeglin dice que, después de tanto tiempo, ya le da igual que publiquemos o no su carta; el señor Maeglin, ¡miente! El señor Maeglin dice que, en esta vuestra sección, interesan más las tonterías que las ayuditas; el señor Maeglin... ¿MIENTE?

El señor Maeglin da en el clavo (aunque crea estar siendo irónico). Lo que el señor Maeglin entiende por tonterías, nosotros lo vemos como «experiencias». No vamos a convertir esta sección en una especie de Cheatback: ya tenemos un Top Secret, y en Internet se pueden encontrar guías detalladas de prácticamente cualquier aventura. Éste es un lugar de reunión público (hecho por todos y PARA TODOS), así que concedemos más espacio a los asuntos de interés general que a las cuestiones del tipo *«busco el objeto X en el nivel Y del juego Z»*. Vale, vale: a veces nos salta la vena paternalista y os echamos un cable con estas cosas, pero no siempre hay sitio. El señor Maeglin tiene un problema: considerar su particular búsqueda de la puerta teletransportadora más interesante y publicable que las «experiencias» de otros lectores. El señor Maeglin se cabrea por no ver la respuesta a su carta, mostrando una tremenda falta de consideración hacia quienes (pese a no haber aparecido nunca en la revista) continúan enviando correspondencia sin mostrarse ofendidos y/o marginados. Eso, señor Maeglin, es ser egoísta y mal compañero.

Dice el señor Maeglin que se va, que se ha quedado aliviado. Insistiríamos en que se quedara, pero...



MOLA, NO MOLA, MOLA...

Hola, amigos de la Play. Me llamo Carlos y os escribo para contaros mi triste historia: el otro día fui a comprar, como todos los meses, *PlayStation Magazine*. «¡Oh, qué bien!», me dije, «¡una demo de *Crash Bash*!». Al llegar a casa, mi gozo en un pozo: ocho juegos de relleno que no merecían pasar del 5. ¿Será que los juegos de Play ya no son lo que eran? ¿O es que ponéis juegos que no interesan a la gente y luego decís que «nos falta espacio»? Está bien, puedo pasar por esto. Pero poco después... «¡Arggh! ¡Un juego mejor que la serie *FF*!» (*Legend of Dragoon*, *PSMag 50*, 10/10) ¡A punto estuve de tirar la revista por la ventana! Entonces me dije: «¿No es la *Magazine* la mejor revista que existe?» Pues pase también, qué diablos (nadie es perfecto). ¿Os ha gustado mi historia? Bueno, ahí van unas preguntillas:

1. ¿Creéis que *FFX* será mejor que *LoD*?
2. ¿Por qué es tan caro el *FFIX*?
3. A ver si ponéis algún truco para *Silent Bomber* (vuestra demo me enganchó mucho).
4. En la redacción, ¿os humillan, apalean, zurran, o algo aún peor? Es que las respuestas a cada carta son algo que no aguantaría ni Solid Snake...
5. Últimamente las demos escasean. Intentad subir el número...
6. ¿Cómo permitís que la gente os vacile de esa manera?
7. He buscado médicos, psiquiatras, torturadores, y ahora os lo pido a vosotros: ¿Qué puedo hacer con un enajenado mental que piensa —atención, que ahora viene lo fuerte— que *La amenaza fantasma* es mejor que *MGS*? Os costará convencerle...

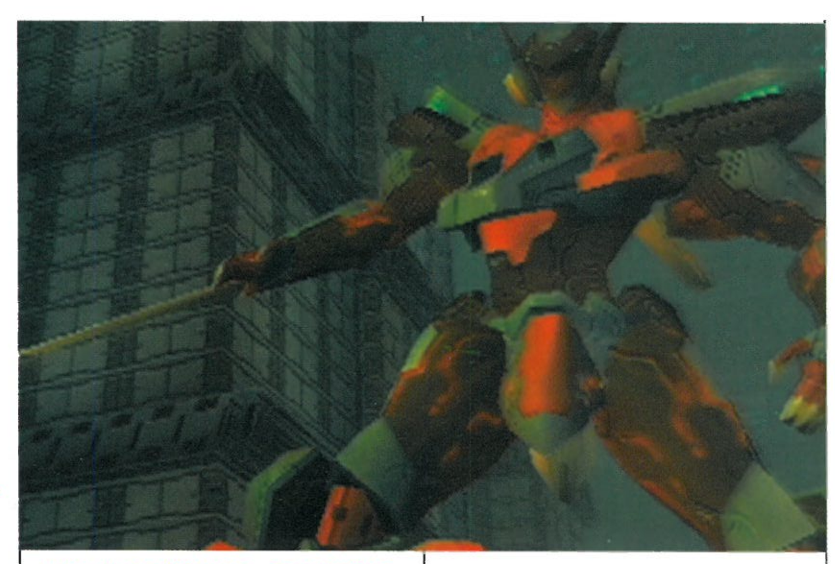
Bueno, hasta luego.
PD: Seguid así.

Carlos Romero
Majadahonda
(Madrid)

Hermoso relato, amigo Carlos. Lamentablemente no podemos hacer nada con el tema de las demos, porque los desarrolladores tienen pie y medio en los 128 bits, y los juegos rompedores nos llegan con cuentagotas. No hay mucho más que meter en el CD, puedes estar seguro. Ahora bien, ¿crees que la (inmensa) mayoría de «juegos del montón» que tenemos ahora son peores que la (no tan inmensa) mayoría de «juegos del montón» que teníamos antes? ¿Objetivamente? Piensa que tu Play no es la única que se hace mayor... Da igual, nos encanta todo eso de «qué guay la *PSMag*», «¡os tiro por la ventana!», «sois los mejores»,

«¡qué birria de demos!», etc. ¡A ver si te aclaras! Por lo visto, hay días en que uno se levanta con el pie derecho, días en que uno se levanta con el pie izquierdo, y días en que uno va caminando con ambos pies hacia el quiosco...

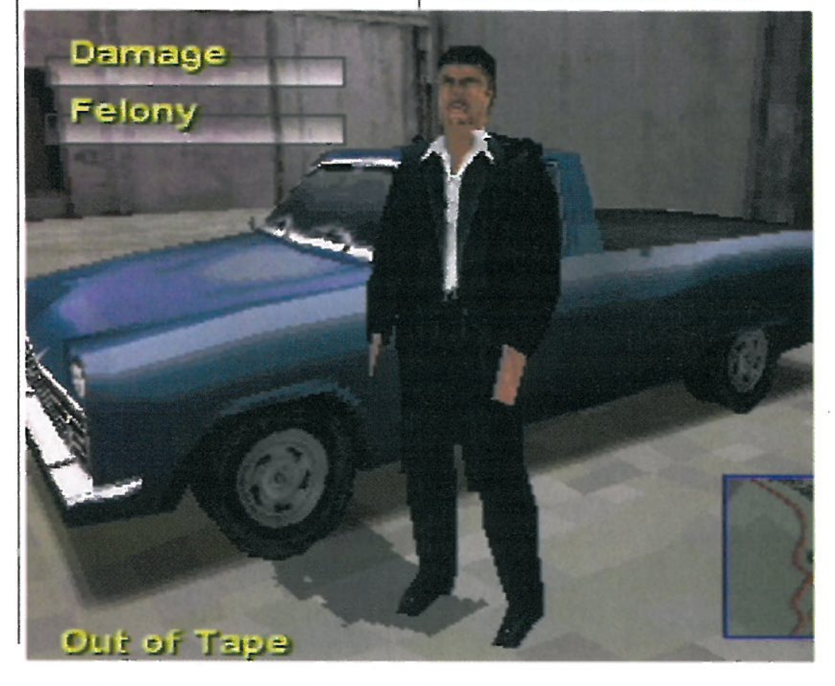
1. Claro, «tiene» que serlo. Square lleva mucho tiempo preparando el desembarco de *FF* en PS2, y lo que ha mostrado hasta ahora es realmente increíble. Pero no es justo compararlo con *LoD*, hombre.
2. Piensa que tras este tipo de juegos hay cientos de personas trabajando durante muchos, muchos meses. Personas que necesitan comer, vestirse, tener vacaciones, pagar hipotecas, pagar facturas, abonarse a Gran Hermano... bueno, olvida lo de las vacaciones. Piensa en eso y no en *royalties*, «programadores estrella» en Ferraris o «piratillas» del tres al cuarto. No vale la pena.
3. Está bien, ahí va un truquillo: completa el juego y tendrás acceso al modo «avanzado», donde podrás escoger nivel. No es el truco del año, desde luego, y está claro que necesitarás algo más que la demo para ponerlo en práctica. Pero podemos garantizarte que funciona...
4. A ver, por orden: sí, sí, sí y... vaya, pues sí, también. Tienes una quiniela de cuatro, qué bárbaro. Enhorabuena (por si acaso: no damos premio por estas cosas). ¿Y qué problema dices que tienes con nuestras respuestas? ¿EH? Nos quedamos con tu cara, chaval. Vigila bien tu espalda, que nunca se sabe cuándo podemos dar a oler tu carta a la directora...
5. Vaaale, vale. Haremos lo que podamos.
6. Ah, esto es nuevo. ¿Quién crees que nos vacila? Pensábamos que era al revés, pero tu pregunta nos ha hecho reflexionar. ¿Y si realmente sólo creemos estar varios peldaños por encima del vulgo? Hmm... vaya, que interesante. Ahora sí que tenemos dudas: ¿será «nuestra realidad» menos válida que la vuestra? ¿Qué sería de nosotros si no pudiéramos tener siempre la última palabra? ¿Estamos teniendo la última palabra en este momento? ¿Nos estás vacilando? ¡Argh!...
7. Pobre. Tu amigo está pasando por una mala racha, no debes darle importancia. En cualquier caso, tras la crisis de identidad sufrida en la pregunta anterior, ahora mismo somos los menos indicados para convencer a nadie de nada. Dile que se relaje, que se tome las cosas con calma. ¿Sigue pensando lo mismo? No le aconsejamos que eche mano de los fármacos —ni a través de Solid Snake— porque todo el mundo sabe lo que pasa luego. Un consejo: búscale plaza en cualquier frenopático antes de que sea demasiado tarde.



EL CLUB DE LOS CINCO

Hola, qué tal. Somos un grupo de viejos por encima de los cuarenta que, a fuerza de ver a nuestros hijos «consoleando», al final nos picó el gusanillo y claudicamos con la intención de vencer a las retorcidas mentes de los programadores de juegos.
Dado que nuestras profesiones están directamente relacionadas con el estrujamiento de la materia gris, el tipo de juego que nos entusiasma es aquél en el que hay que tomárselo con calma, idear estrategias, rebuscar entre posibles opciones, estudiar la visión del contrario, analizar el esquema de ataque/defensa... En definitiva, todo lo que no tenga que ver con violencia extrema, ni sobre todo con la habilidad de pulsar arriba-abajo-izquierda-select-R1-círculo-cuadrado en décimas de segundo.
Nuestro plan de trabajo es sencillo: primero adquirimos un juego, y disponemos de una semana para acabar con él. Posteriormente, y sin decir la estrategia a seguir, se lo pasamos a otro socio. Después de cumplir el ciclo (somos cinco) nos reunimos para desvelar los hallazgos de cada uno, e intentamos —si es que nadie lo ha conseguido antes— destrozar los argumentos del retorcido programador.
Hasta la fecha podemos alardear de haber superado todo lo que ha pasado por nuestras mentes, pero... bueno, al final hemos topado con algo que seguramente no haya sido programado por ningún ser humano. El juego en cuestión se llama *Amerzone*, y no hay manera de poder con él. Lo más gracioso es que son dos CD y todavía no hemos pasado el primero. Hemos realizado todas las combinaciones posibles, e incluso decidimos dejar pasar el tiempo para volver a empezar sin cometer los mismos fallos; pero todo sigue igual.
Por esta razón, aunque nos pese, hemos decidido acudir a vosotros como la última línea de combate. Esto es, os retamos para comprobar si realmente somos tan buenos como creemos. Sabemos que no es un juego con una gran tirada comercial, y por tanto resulta difícil encontrar una guía en cualquier revista especializada. Intentad hacer una excepción esta vez y dedicadle un poco de vuestro tiempo (nosotros llevamos más de dos meses buscando): ¿dónde está localizado el huevo en la zona interior del faro?
Agradecemos el tiempo que nos habéis dedicado, y esperamos impacientes vuestra respuesta.
Saludos.
PD: Creemos que sería interesante dedicar algún espacio en la publicación donde se reflejaran las inquietudes de ese otro tipo de usuario que pasa de los treinta, y que (según las últimas estadísticas) cada vez es más numeroso.
José Mor
Valencia

PSMag acude *ipso-facto* a la llamada de socorro de la tercera edad. ¿Acaso puede haber algo más enternecedor que una pandilla de vejetes reuniéndose al calor de la Play para revivir batallitas de videojuegos? Es una idea estupenda, hay que reconocerlo. Aunque vuestro «plan de trabajo» no acabe de convencernos (¿Qué hacéis cuando el juego lo tiene otro? ¿Jugar al dominó? ¿Y si uno está enganchado a otra cosa la semana que le toca? ¿Quién se queda el juego al final?...) Bueno, da igual. Lo más extraño es que, a pesar de darle al coco dentro y fuera del trabajo, no se os haya ocurrido la solución más fácil: ¡preguntadle a vuestros hijos, caramba!
¿Habéis revisado las tarjetas de memoria? Seguro que han conseguido acabarlo a escondidas y se hacen los despistados, para no tener que dar explicaciones. Estos críos de ahora...
En fin, no queremos destriparos el juego, pero tampoco vamos a consentir que unos niñatos consentidos se burlen de sus mayores. Os damos una pequeña pista: el plano que se encuentra en el hangar indica cómo conseguir el dichoso huevo. ¿Sabéis de qué plano estamos hablando? Bien, bien. Como podéis comprobar, no tiene ciencia ninguna: os montáis en el ascensor y...



bueno, tenéis el tubo de hierro en el inventario, ¿verdad? ¿Y el martillo? Pues venga, que está chupado.
PD: ¿A qué inquietudes te refieres? La mayoría de nosotros se pasa la vida rodeado de pantallas, ondas magnéticas y electricidad estática, y lo más parecido a una «inquietud» que recordamos fue el penalty que Raúl mandó a las nubes en la Eurocopa. Ya tenemos cine y música en la sección *Otros Límites*, ¿tienes alguna otra sugerencia? ¿Relacionada con la Play? ¡Pues háznosla saber, que para eso estamos! Eso sí, nada de bricolaje, por favor (el otro día vimos por ahí la foto de un armatoste inmenso que, acoplado a la PSX, se aseguraba que permitía cargar juegos de PS2. ¡DVD incluídos! Tendríais que ver qué risas...).

PSONE Y LA JUNTA DE LA CULATA

Hola, ¿qué tal? Os felicito por vuestra revista. Tengo unas cuantas dudas:
1. Hace un año me compré *Parappa The Rapper*, y al terminar el juego decía que pronto vendría *Parappa 2*. ¿Es verdad? Si es así, ¿cuándo tienen pensado sacarlo?
2. ¿Seguirán sacando juegos para PSX?
3. ¿Cómo se llama el protagonista de *Final Fantasy IX*, Zidane o Yitán? En otra revista dicen que se llama Zidane, y no sé con cuál quedarme...
4. Me han contado que si tienes una PSOne y la enganchas a una batería de coche te funciona. ¿Es cierto?
5. ¿Cuánto valdrá la pantalla de PSOne? Me tienen confundido; en un sitio me dicen una cosa y en otro otra.
Muchas gracias, seguid así.
David Blasco
Algete
(Madrid)

1. Sí, es verdad, y además... ¡salió hace tiempo!. ¿Sorprendido? El caso es que no se llama *Parappa 2*, sino *Um Jammer Lammy*. Pero sigue en la misma línea (te gustará).
2. Sí, mientras los sigáis comprando. No nos preocupa la cantidad, nos preocupa su calidad.
3. Quédate con el que menos te guste: en teoría, se llama Yitán en Japón (y en España) y Zinedine (perdón, queremos decir Zidane) en Europa. Si los pronuncias en alto mientras te lavas los dientes comprobarás que se parecen bastante...
4. CLARO, CLARO. Pídele unas pinzas a tu padre y «arranca» tu PSOne, verás qué divertido. Hay quien prefiere cargarla con energía cinética, dejándola caer desde grandes alturas y jugando después en el suelo, pero... bueno, esto da poca autonomía y a menudo sólo se consigue jugar con cartuchos de Game-Boy. Ah... no creas todo lo que te cuentan, hombre.
5. Dependerá del sitio y del modelo. De momento Trustmaster ya ha anunciado que venderá la suya a 29.990 pesetas. Muchos menos euros, claro. ¿Alguien tiene una calculadora?

ATRINCHERADO EN *TOMB RAIDER*

Estimados señores, soy un asiduo lector de su revista. Les agradecería que me dieran unas pistas para *Tomb Raider IV*. Me encuentro en el nivel de *Las Trincheras*, del que no puedo salir. En su revista pone que hay que mirar al norte y subir las escaleras, sin perder de vista las rejas de la derecha. Por más que lo he intentado no he conseguido encontrar las escaleras, ni tampoco sé dónde están las rejas. También dicen que hay que abrir una puerta con la llave del tejado. La llave la tengo, pero no se dónde se encuentra dicha puerta. He conseguido superar los dos siguientes niveles (*El Mercado Callejero* y *El Camino*), pero el de *Las Trincheras* me ha resultado imposible. Además, en el apartado *Trucos* de la revista explican cómo cambiar de nivel, pero lo he intentado hacer y no me ha funcionado.
Espero recibir pronto noticias suyas. Les saluda atentamente,
Martín Mateo
La Llagosta (Barcelona)

Qué educación, chico. ¿Te crees que no nos damos cuenta de lo que haces? Usar buenos modales para llamar nuestra atención y manipularnos emocionalmente es una de las tácticas más viejas, sórdidas y recurrentes en las que soléis caer para conseguir que os hagamos caso. ¡Te hemos pillado! Je, je, no te saldrás con la tuya... la próxima vez.
Vamos a ello: las escaleras podrás encontrarlas yendo hacia el frente (y algo hacia la derecha) nada más dejar la moto, tras una puerta iluminada por una luz verde. La llave se usa poco después, no tiene pérdida. Y el truco para pasar de nivel es muy sencillo, pero debes asegurarte de estar mirando *exactamente* al norte para que funcione: lo mejor es buscar un bloque con la orientación adecuada y subirse o colgarse de él, que Lara se encarga del resto (es «cardinal-o-mática»).



¿N64? ¿A ESTAS ALTURAS?

Hola, aficionados a la Play. Tengo una PSX y una N64. ¿Cómo podéis decir que PSX es mejor que N64, si N64 es mucho más potente? ¿Y que *Medal of Honor* es superior a *Goldeneye*, si éste sólo es superado por *Perfect Dark*? Incluso pensáis que *Zelda64* es una basura, cuando es el mejor juego de la historia...
Está bien que apoyéis a PSX, pero sin decir esas barbaridades. Por cierto, os mando un recado: GameCube supera en todos los aspectos a PlayStation2 (y también a N64, todo hay que decirlo).

PD: Si no publicáis este *e-mail* es que no sois lo suficientemente valientes para admitir la verdad.
Francisco Canto
Internet

Vaya, la de tiempo que llevábamos sin comentar nada de N64. ¿Cómo va eso, amigos? ¿Exprimiendo al pobre Pikachu? Debería darte vergüenza, ponerte del lado del «ladrillo» teniendo una Play en casa. A ver qué te podemos contar que no hayas oído ya... ¿Te suena eso de que los juegos son los que hacen a una consola mejor o peor que otra? Está bien, echa las cuentas tú mismo. Podríamos repasar género por género, que la consola de Nintendo llevaría las de perder en casi todos. ¿*Perfect Dark*, dices? Sí, no está mal, pero... no es mejor juego que *MOH*. Y *Zelda*, ¿el «mejor juego de la historia»? Jaaa, jaa, ja... ¿de dónde sacáis estas cosas? N64 es una máquina con un pasado decepcionante, un presente angustioso y un futuro imposible. GameCube tiene unas perspectivas más o menos prometedoras, pero hoy en día no supera EN NADA a PS2: no puede reproducir DVD, no puede reproducir música, no puede reproducir juegos... ¡demonios, no existe! Vuelve a escribirnos cuando hayas podido jugar con ella, anda.

PD: Vale, vale. A lo mejor te piensas que lo publicamos precisamente por eso...



*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIO CD

BICICLETAS, COCHES, MONOPATINES, PREGUNTAS Y EL FENÓMENO DE LOS JUEGOS DE ROL



Mat Hoffman's Pro BMX
Driver 2
Who Wants To Be A Millionaire?
Legend Of Dragoon
Tony Hawk's Pro Skater 2
Spyro, el año del dragón
Ready 2 Rumble Round 2
WDL: War Jetz
Warriors Of Might And Magic

PARA UTILIZAR EL DISCO 68

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



¡El chico saltarín! *Matt Hoffman's Pro BMX* está dispuesto a engendrar una legión de fanáticos de las BMX que compita con los skaters de sofá

Mat Hoffman's Pro BMX

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Simulador de BMX
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Sirviéndose del mismo motor que utilizaron en el increíble *Tony Hawk's Pro Skater 2*, parece ser que *Mat Hoffman's Pro BMX* va a ser para las bicis lo que *TH2* para los monopatines. Así como *Tony Hawk's 2* era capaz de hacerte sentir realmente como si *grindaras* por las barandillas o brincaras por el asfalto, *Mat Hoffman's* te pondrá en situación sentado en un sillín, agarrando un manillar e intentando que la rueda trasera dé más vueltas que un tiovivo. En nuestra demo exclusiva, tendrás la oportunidad de montarte en una bici en la piel del inminentemente superfamoso Mat Hoffman o el habilidoso Mike Escamilla. Utiliza los controles que te indicamos a continuación para realizar tus acrobacias y acumular puntos. Pero deberás ser rápido, ya que sólo dispones de dos minutos.

■ Controles

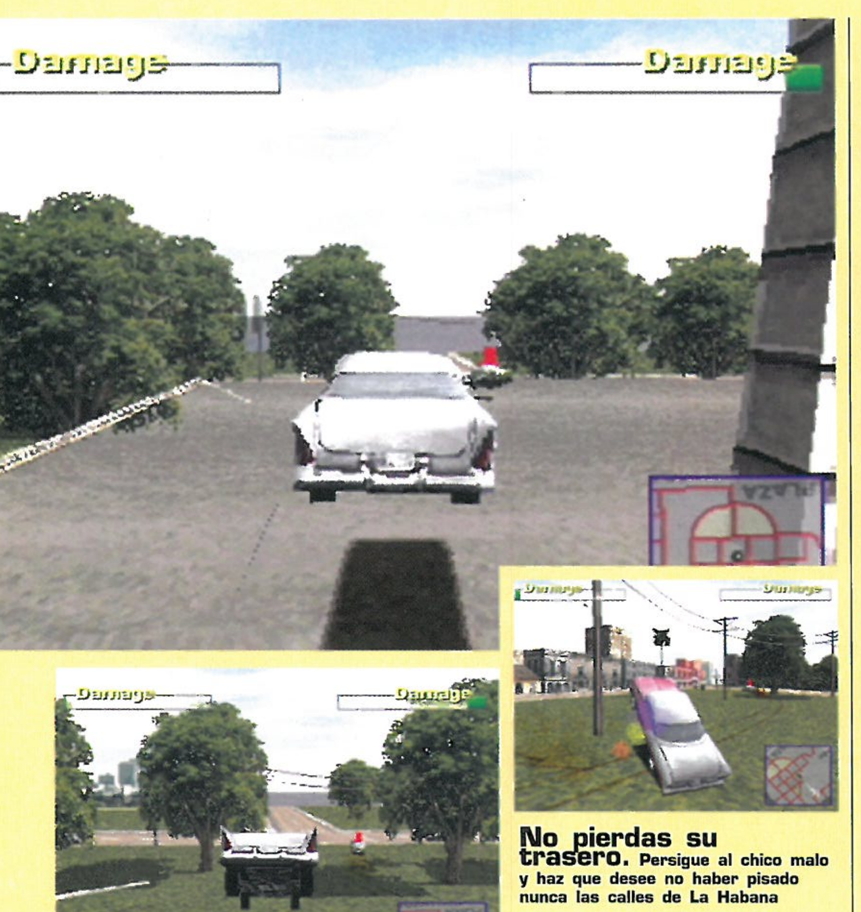
R1	Girar a la derecha en el aire
L1	Girar a la izquierda en el aire
R2	Girar a la derecha 180º
L2	Girar a la izquierda 180º
⊡	Acrobacias aéreas
△	Grindar/acrobacias de *impasse*
⊗	Saltar/mantener pulsado para ganar velocidad
◎	Acrobacias con giro

■ Características adicionales

En el juego completo, podrás jugar como una de las ocho mejores estrellas de BMX, incluidos Cory Nastazio y Simon Tabron, así como Mat y Mike. Cada uno de ellos tiene su movimiento particular. Habrá tres modos diferentes para dos jugadores (H-O-R-S-E, Demolition Derby y Graffiti), además de montones de circuitos que van desde pistas interiores con multitud de *half-pipes* a calles llenas de obstáculos.

■ Más información

Échale un vistazo a la *review* de *Mat Hoffman's Pro BMX* que publicaremos muy pronto.



No pierdas su trasero. Persigue al chico malo y haz que desee no haber pisado nunca las calles de La Habana



Si tienes los nervios de acero, no te lo pienses y participa en 50x15



Driver 2

■ DISTRIBUIDOR	Infogrames
■ GÉNERO	Simulador de conducción
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Tanner ha vuelto a la ciudad dispuesto a acorralar a los malos mientras va de incógnito. Nuestra demo te permite ponerte al volante de un coche en La Habana, donde deberás perseguir y destruir un coche de los años cincuenta que está justo enfrente de ti. No hay límite de tiempo, pero si pierdes de vista tu objetivo la partida se detendrá automáticamente, así que mantén los ojos bien abiertos y pisa el acelerador a fondo.

■ Controles

R1	Claxon
L1	Virar de golpe
L2	Mirar a la izquierda
R2	Mirar a la derecha
L2+R2	Mirar atrás
◻	Freno
△	Freno de mano
✕	Acelerar
○	Gas a fondo
 SELECT	Cambiar punto de vista

■ Características adicionales

El juego completo incluye misiones en La Habana, Las Vegas, Chicago y Río de Janeiro, un modo multijugador con persecuciones a pantalla partida y juegos especiales. También puedes salir del coche para pillar otros vehículos o explorar las calles.

■ Más información

Échale un vistazo a nuestra gigantesca *review* del número 47.



Who Wants To Be A Millionaire?

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Juego de preguntas
■ PROGRAMA	Demo Jugable

El concurso televisivo *¿Quién quiere ser millonario?* es todo un fenómeno. No sólo es un programa de gran audiencia (aunque ahora se haya visto desplazado por el soporífero *Gran Hermano*), sino que por doquier aparecen productos y subproductos de todo tipo asociados con él. En Estados Unidos, sin ir más lejos, ¡la segunda entrega del juego para PC es uno de los cinco títulos más vendidos! Los concursantes reales se apoltronan en un aséptico plató, se enfrentan a la ceja del Sr. Sobera y, si son lo suficientemente listos, se llevan a su casa un montón de millones.

Nuestra demo, aunque te da la oportunidad de jugar sin moverte del sofá de tu casa, no te permitirá catar los 50 millones en metálico. Sirva de advertencia, pero, que esta demo está en inglés, por lo que no sólo te hará falta un buen poso cultural, sino que además tendrás que vértelas con la lengua de la reina madre.

■ Controles

✕	Seleccionar respuesta
○	Comodines

■ Características adicionales

El juego completo, aparte del concurso propiamente dicho, incluye varios modos de juego, como el Dedo Más Rápido o el Uno Contra Uno.

■ Más información

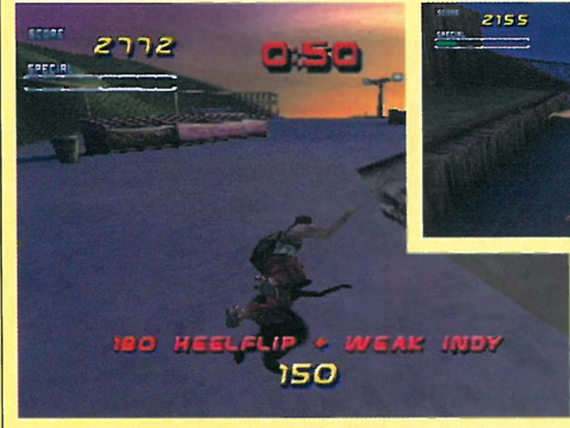
Muy pronto llegará a tus páginas favoritas más información sobre este videojuego.





Rol puro y duro. *Legend of Dragoon* transcurre por los típicos parajes del rol, así que seguro que te tocará luchar contra bichos imposibles y escuchar diálogos improbables







Atención: las autoridades sanitarias advierten que *Tony Hawk's 2* puede provocar adicción

Legend Of Dragoon

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	JDR
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Legend of Dragoon ha tardado tres años en estar terminado y tiene toda la pinta de ocuparte, sino tres años, mucho tiempo de tu vida. Ambientado en el ya familiar mundo de los JDR de brujería, espadas y dragones, *Legend of Dragoon* tiene un envolvente argumento místico en el que te encontrarás de lo más inmerso. Date una vuelta por nuestra demo e intenta acabar con algunos malos en los combates por turnos. También tendrás la oportunidad de probar algunos de los tutoriales para que te ayuden a manejar la espada como un auténtico guerrero.



■ Controles

△	Inventario
○	Salir del menú/correr
✕	Seleccionar ataque/conversación

■ Características adicionales

El juego completo te permite jugar en la piel de uno de los nueve personajes y cumplir tu destino liberando a tu pueblo de la tiranía. Los combates son por turnos, pero puedes aprender movimientos nuevos y utilizarlos en futuros combates.

■ Más información

Échale un vistazo a nuestra *review* completa aparecida en *PSMag 50*.

Tony Hawk's Pro Skater 2

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Simulador de monopatines
■ PROGRAMA	Demo Jugable

El simulador de *skate* más grande del mundo y uno de los juegos más adictivos a los que echarás el guante en tu vida, *Tony Hawk's Pro Skater 2*, es todo un gustazo. Nuestra demo te mete de lleno, a ti y a tu monopatín, en el parque de Marsella, donde podrás saltar, grindar, girar y enlazar combos hasta que el corazón te salga del pecho. Pero ten cuidado: muy pronto empezarás a decir «colega» para referirte a personas que ni conoces.

■ Controles

✕	Saltar
△	Grindar
□	Movimientos de giro
○	Movimientos de agarre
L2	Cambiar los pie

■ Características adicionales

El juego completo tiene ocho niveles (cinco libres y tres parques de competición), un modo Evolución (en el que progresas hasta llegar a ser un profesional y competir en niveles más duros mientras acumulas el dinero de los premios), y un editor de pistas para que puedas crear tus propios parques.

■ Más información

Márcate una *grindada* hasta llegar a nuestro análisis del número 46.



Spyro Year Of The Dragon

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Plataformas
■ PROGRAMA	Demo Jugable

La tercera incursión (y última) del pequeño y simpático dragón en el mundo de la PS1 es la mejor, y hemos decidido darte otra oportunidad de jugar con esta excelente demo. Spyro va tras la pista de unos huevos perdidos y en los tres niveles de la demo (el parque de patinaje, el cráter fundido y la orilla de las conchas) debes recoger las gemas, hablar con todo el mundo que veas y completar una serie de tareas para recuperarlos. Para acabar con los enemigos, puedes utilizar tu fuego o el ataque de embestida. Detrás de ti tendrás a Sparx, la Libélula, que representa tus puntos de vida. Puedes alimentarla dándole algunas mariposas y otras pequeñas criaturas a modo de aperitivo.

■ **Controles**

L1	Cámara
R2	Girar la cámara a la derecha
L2	Girar la cámara a la izquierda
○	Lanzar fuego
△	Cámara
□	Correr
✕	Saltar/Planear

■ **Características adicionales**

En el juego completo, tendrás la oportunidad de disfrutar de varios minijuegos y jugar en la piel de otros personajes, incluidos Sheila, la canguro y el Sargento Byrd.

■ **Más información**

Échale un vistazo al dragón más famoso de la Play en el análisis aparecido en *PSMag 47*.



¿Te pareció haber visto a un lindo dragonsito? Pues ándate con ojo, porque tiene un hálito de lo más achicharrante...



Ready 2 Rumble Round 2

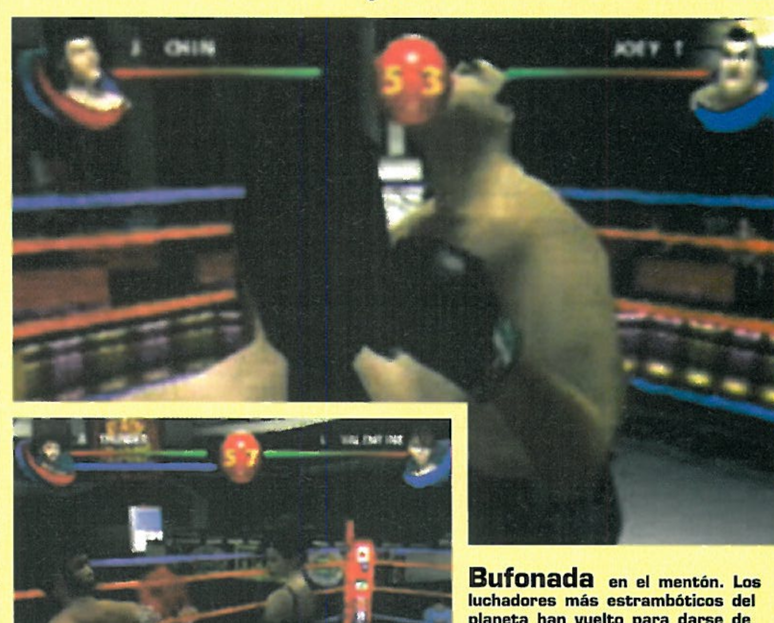
■ DISTRIBUIDOR	Infogrames
■ GÉNERO	Simulador de boxeo
■ PROGRAMA	Vídeo

Los payasos del boxeo mundial han vuelto, y esta vez vienen acompañados del rey del Pop, Michael Jackson, y de la estrella del baloncesto Shaquille O'Neal (también podrás disfrutar de la aparición estelar del ex-presidente Clinton y la nueva senadora Hillary). La acción es aún más rápida que en el primer juego, y los disparates de los púgiles rozan el límite.

En este vídeo, podrás ver como Afro Thunder y el resto de boxeadores activan sus golpes especiales, hacen un montón de payasadas y, en definitiva, se dan de tortas hasta en el carné.

Video Gallery

PSMAG TE OFRECE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA



Bufonada en el mentón. Los luchadores más estrambóticos del planeta han vuelto para darse de palos los unos a los otros

WDL: War Jetz

■ DISTRIBUIDOR	Virgin
■ GÉNERO	*Shoot 'em up*
■ PROGRAMA	Vídeo

War Jetz, el segundo juego de *World Destruction League*, después de *WDL: Thunder Tanks*, te traslada hasta un universo futurista ultraviolento repleto de aviones de alta tecnología empeñados en destruirse los unos a los otros.

En el juego completo, puedes participar en torneos donde los pilotos sedientos de sangre se pelean a lo largo y ancho de ciudades postapocalípticas de todo el mundo. El combate se complica puesto que tienes que luchar con tus contrincantes en unas condiciones climáticas nada propicias, entre nieve, lluvia, viento y arena.

A pesar de todo esto, hay un montón de armas futuristas para borrar a tus adversarios del mapa. También hay un gran repertorio de alocados personajes con los que puesedes aliarte o enfrentarte mientras intentas conseguir el gran premio y dejar a la audiencia anonadada.

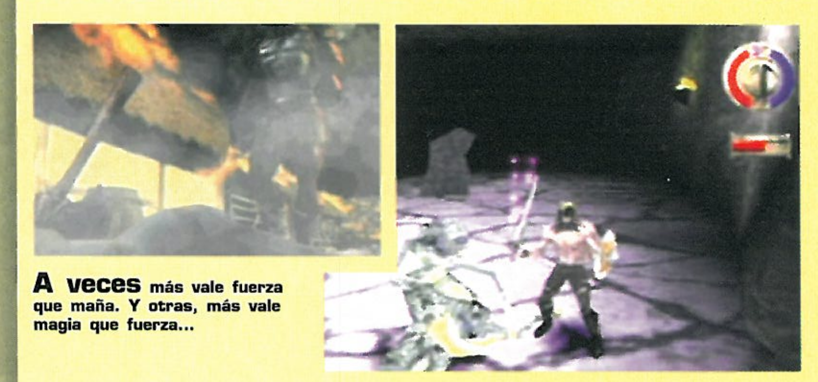


Volando voy y volando vengo. Aunque esta vez vendré armado hasta los dientes...

Warriors Of Might And Magic

■ DISTRIBUIDOR	Virgin
■ GÉNERO	Aventura de acción
■ PROGRAMA	Vídeo

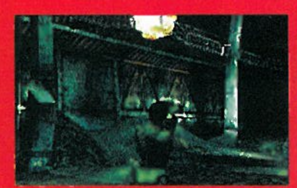
El último título de Virgin sobre el mundo *Might And Magic*, después del decepcionante *Crusaders* (PSMAG 42 6/10), es una aventura de acción trepidante que incluye combates cuerpo a cuerpo y sorprendentes efectos especiales. Afortunadamente, puedes juzgar tú mismo viendo la demo que te ofrecemos. Alleron, el héroe, ha sido acusado de brujería y enviado al exilio. Debe probar su inocencia en una serie de aventuras que esconden una trama oscura y siniestra urdida por Daria, el archienemigo de Alleron. *Warriors Of Might And Magic* se centrará, principalmente, en los combates, pero con peleas cuerpo a cuerpo en vez de los típicos tiroteos. Además, cuenta con unos movimientos especiales que harán que vivas la lucha aún más de cerca.



A veces más vale fuerza que maña. Y otras, más vale magia que fuerza...

EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

LOS DESTRUCTIVOS TIROTEOS DE ***C-12: RESISTENCIA FINAL***
LOS DOLOROSOS PUÑETAZOS DE ***ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP***
LOS BRINCANTES MONIGOTES DE ***TELEÑECOS: UNA AVENTURA MONSTRUOSA***
Y ADEMÁS: ***WDL: THUNDER TANKS, VANISHING POINT, ISS PRO EVOLUTION*** *2* Y MONTONES DE DEMOS LLENAS DE ACCIÓN



C-12 Resistencia Final



Ultimate Fighting Champ



Teleñecos: una aventura monstruosa



ISS Pro Evolution 2



www.centromail.es

Expertos en Informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía. Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ©937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario
• C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ©976 536 156
• C/ Cádiz,14 © 976 218 271



PS one™



PLAYSTATION PS ONE 19.900



CABLE RF TV Centro MAIL 1.590




CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE ~~4.500~~ 4.190



MEMORY CARD SONY PS ONE ~~2.100~~ 1.990



PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER 8.990

TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb GRIS 3.490

VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2 ~~12.990~~ 12.490



C-12: RESISTENCIA FINAL ~~6.990~~ 6.490



FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX ~~7.990~~ 7.490

FINAL FANTASY IX ~~9.990~~ 9.490

FORMULA ONE 2001 ~~6.990~~ 6.490



ISS PRO EVOLUTION 2 ~~7.490~~ 6.990



007 RACING ~~7.990~~ 7.490



ALIEN RESURRECCIÓN ~~7.990~~ 7.490



APE ESCAPE 3.990



BUZZ LIGHTYEAR OF S. COMMANDO ~~7.990~~ 7.490

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2.475

DANCING STAGE EUROMIX ~~6.990~~ 6.490



DIGIMON WORLD ~~7.990~~ 7.490



DINO CRISIS 2 ~~6.990~~ 6.490



DRÁCULA II EL ÚLTIMO SANTUARIO ~~6.990~~ 6.490



DUCATI WORLD ~~7.990~~ 7.490



DUNE 2.475



EL REY LEÓN: LAS AVEN. DEL PODEROSO SIMBA ~~7.990~~ 7.490



EUROPEAN SUPER LEAGUE ~~4.990~~ 4.490



FIFA 2001 ~~7.990~~ 7.490




MANAGER DE LIGA 2001 ~~7.990~~ 7.490



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND ~~7.990~~ 7.490



MEDIEVIL 2 3.990



NBA HOOPZ ~~6.990~~ 6.490



PANZER FRONT ~~6.990~~ 6.490



POINT BLANK 3 ~~6.990~~ 6.490



SPEC OPS: RANGER ELITE 2.990

SUPERCROSS ~~7.990~~ 7.490

THE LEGEND OF DRAGOON ~~7.990~~ 7.490



THEME PARK WORLD 2.475



TIME CRISIS (OP. TITAN) + G-CON 45 ~~7.990~~ 7.490



TOMB RAIDER: CHRONICLES ~~8.990~~ 8.490

TOY STORY RACER ~~7.990~~ 7.490

UEFA CHALLENGE ~~4.990~~ 4.490

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP ~~6.995~~ 6.495

VANISHING POINT ~~7.990~~ 7.490

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Expertos en Videojuegos



www.centromail.es

PROMOCIONES VALIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS



PLAYSTATION 2
69.900

PLAYSTATION 2 + 30 DVD'S
144.900

CABLE RFU ADAPTOR SONY
~~3.990~~ 3.790

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY
~~4.990~~ 4.790

DVD REMOTE CONTROL INTERAC



~~4.990~~ 3.990

DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3



4.990

JOYSTICK SHADOW BLADE ARCADE



12.990

MEMORY CARD 8 MB.



~~6.990~~ 6.490

MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3



6.990

MULTI TAP



~~7.990~~ 7.490

SYSTEM SELECTOR PELICAN



4.990

VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2



~~12.990~~ 12.490

ARMORED CORE 2



~~9.995~~ 9.495

ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER



~~9.990~~ 9.490

ESPN X-GAME SNOWBOARDING



~~9.990~~ 9.490

EVERGRACE



~~9.995~~ 9.495

F1 RACING CHAMPIONSHIP



6.995

FIFA 2001



~~10.490~~ 9.990

GUNGRIFFON BLAZE



~~9.990~~ 9.490

KENGO: MASTER OF BUSHIDO



~~9.995~~ 9.495

KNOCKOUT KINGS 2001



~~10.990~~ 10.490

MDK 2: ARMAGEDDON



~~9.990~~ 9.490

NBA HOOPZ



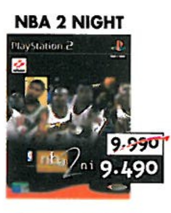
~~9.990~~ 9.490

NBA LIVE 2001



~~10.490~~ 9.990

NBA 2 NIGHT



~~9.990~~ 9.490

ONI



~~10.990~~ 10.490

SHADOW OF MEMORIES



~~9.990~~ 9.490

SILPHEED: THE LOST PLANET

~~9.990~~ 9.490

SKY ODYSSEY



~~9.990~~ 9.490

SSX SNOWBOARD SUPERCROSS



~~10.490~~ 9.990

STARS WARS: EP. 1 - STARFIGHTER



~~10.490~~ 9.990

STREET FIGTHER EX 3



~~10.490~~ 9.990

SUMMONER



~~10.990~~ 10.490

TEKKEN TAG TOURNAMENT



~~9.990~~ 9.490

THEME PARK WORLD



~~10.490~~ 9.990

UNREAL TOURNAMENT

~~9.990~~ 9.490

CRAZY TAXI

~~10.490~~ 9.990

FORMULA ONE 2001

~~9.990~~ 9.490

MOTO GP

~~9.990~~ 9.490

QUAKE III REVOLUTION

~~10.990~~ 10.490

ZONE OF THE ENDERS + DEMO M. G. SOLID 2

~~9.990~~ 9.490



pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por internet 902 17 18 19



EXIT

Ya en tu quiosco

LA REVISTA PARA USUARIOS DE PLAYSTATION 2

PLAY 2 OBSESION

ANALIZA2
Zone of the Enders
Shadow of Memories
Sky Odyssey
Tiger Woods
Robot Warlords

SONY+SEGA+NAMCO
¡Te desvelamos los secretos de la banda ancha!

¡Nos liamos a tiros!
UNREAL TOURNAMENT VS. QUAKE 3 REVOLUTION
¿Cuál es el mejor?

¡AVANCE EXCLUSIVO!
CRAZY TAXI
¡Todos los detalles de la conversión a PS2 del juego de Dre...

¡YA A LA VENTA!

la revista independiente
para usuarios de PlayStation 2®™



Dreamcast







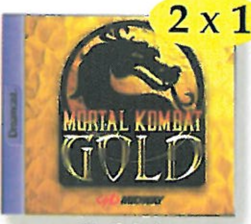




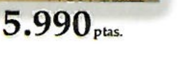
¡PAGA UNO... LLÉVATE 2!

2 x 1







PS one







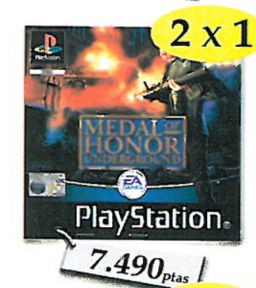






¡PAGA UNO... LLÉVATE 2!

2 x 1









PS2

¡¡NUEVO PRECIO!!







Game Boy Color











*Todos los precios incluyen el I.V.A.
* Ofertas validas hasta fin de Mayo 2001 o fin de existencias
*Precios válidos salvo error tipográfico.



Únete al CLUB DIABLO

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR: PMV DISTRIBUCIONES

CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com



Envío de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



VENTAS EN CD - ROM

ALICANTE 966662323 — ELCHE, Vte. Blasco Ibáñez, 75

CÁDIZ 956690048 — LA LÍNEA, Clavel, 37

CARTAGENA 968121678 — CARTAGENA, Alfonso XIII, 66

GRANADA 958294007 — GRANADA, Emperatriz Eugenia, 24

LOGROÑO 941221008 — LOGROÑO, Huesca, 36

GUADALAJARA 949348529 — AZUQUECA DE HENARES, Avda. Guadalajara, 36

MÁLAGA 952416634 — ALHAURIN DE LA TORRE, C/ Almendros, 22 — NUEVA APERTURA

MÁLAGA 952440671 — ARROYO DE LA MIEL, Avda. Constitución, s/n, Edificio Gavilán

MÁLAGA 952507686 — AXARQUÍA, Velez Málaga, Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)

MÁLAGA 952297697 — CASABLANCA, Avda. Juan Sebastian Elcano, 156

MÁLAGA 952355406 — EL TORCAL, Jose Palanca, 1, Urb. El Torcal

MÁLAGA 952297500 — FRANJU, Avda. Carrillo de Albornoz, 6

MÁLAGA 952474574 — FUENGIROLA, Avda. de Mijas, 38 Lc.1

MURCIA 968703734 — CARAVACA, Encomienda de Santiago, 14

VALENCIA 962400468 — ALZIRA, Avda. Del Parque, 27

Gastos de Envío:
Península: 750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.



SINDICATO DEL JUEGO
JUGAR ES UN DERECHO
JUEGO EN RED / INTERNET
SOLO EN TIENDAS ESPECIALIZADAS MGK
TIENDAS M·G·K
LOS PESOS-PESADOS del VIDEOJUEGO
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
Tienda Virtual: www.mgk.es
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucia, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C. C. LA MARINA FINESTRAT
Tel. 966 831 569
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
Villajoyosa
C/. Aitana, 3
Tel. 966 853 676
ASTURIAS
Oviedo
C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 28
Tel. 924 30 40 72
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Alcobendas
C. C. LA GRAN MANZANA
Avda. España, s/n
Tel. 916 639 509
Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 916 640 269
MURCIA
Cartagena
Alameda de S. Antón, 2
Tel. 968 52 52 67
Cieza
C/. Ello, s/n
Tel. 968 456 639
PALENCIA
Palencia
C/. Rizarzuela, 18
Tel. 979 165 802
SANTANDER
Santander
Centro Com. CARREFOUR
Tel. 942 345 239
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicent, 5
Tel. 975 228 181
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
PS one
ALONE IN THE DARK 4
DRACULA - EL ULTIMO SANCTUARIO
ISS 2 PRO EVOLUTION
DIGIMON WORLD
C-12
FORMULA 1 2001
TIME CRISIS PROJECT TITAN
ACCESORIOS COMPATIBLES PSONE/PSX/PS2
THRUSTMASTER
360 MODENA
VOLANTE + PEDALES
FREESTYLER BOARD
TABLA DE SURF/SKATE
DON'T THINK FEEL
MINI VOLANTE
MINI MOTORCYCLE RACER
BLAZE
PISTOLA FALCON
CON PEDAL Y PUNTERO LASER
PlayStation.2
UNREAL TOURNAMENT
SKY ODYSSEY
INCLUYE DEMO JUGABLE METAL GEAR SOLID 2
Z.O.E - ZONE OF THE ENDERS
SILPHEED: THE LOS PLANET
OPERATION WINBACK
FORMULA 1 2001
QUAKE III REVOLUTION
CRAZY TAXI
Club M·G·K
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y LLEVATE A CASA UN REGALO MGK!
www.mgk.es
previews trucos noticias novedades chat top10
¡RECICLA TU COLECCIÓN!
MGK TE DA LA OPORTUNIDAD DE VENDER TUS JUEGOS Y PELICULAS DVD USADOS PARA ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA.
¡PREGUNTA EN TU TIENDA MAS CERCANA!
¿PIENSAS ABRIR TU PROPIA TIENDA?
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO:. Venta de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
Te lo ponemos en bandeja - Busca, Compara y Elige MGK
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079

todos tus videojuegos en GameSHOP

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:

- envío a domicilio
- club del cambio
- $ compraventa usados
- juegos en red

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

WWW.GAMESHOP.ES

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE (Tlf. 967 50 72 69)

¡¡NUEVA APERTURA!! Calle Nueva, 47 -02002 -ALBACETE (Telf. 967 19 31 58)

c/Melchor de Macanaz, 36 -HELLÍN -02400 ALBACETE (Tlf. 967 17 61 62)

c/Corredera, 50 ALMANSA -02640 -ALBACETE (Tlf. 967 34 04 20)

ALICANTE
c/Pardo Gimeno, 8 -03007 -ALICANTE (Tlf. 96 522 70 50)

Avda. de la Libertad, 28 -ELCHE -03206 ALICANTE (Tlf. 96 666 05 53)

¡¡NUEVA APERTURA!! c/Andrés Lambert, 5 -JAVEA -03730 ALICANTE (Tlf. 96 579 63 22)

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4 -ZAFRA 06300 BADAJOZ (Tlf. 924 55 52 22)

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES -08870 BARCELONA (Tlf. 93 894 20 01)

Boulevard Diana.Escolapis, 12 Local 1B VILANOVA I LA GELTRU -08800 -BARCELONA (Tlf. 93 814 38 99)

¡¡NUEVA APERTURA!! c/Brutau, 202 -SABADELL 08203 BARCELONA (Tlf. 93 712 40 63)

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ (Tlf. 956 22 04 00)

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 Local -MALIAÑO -39600 CANTABRIA (Tlf. 942 26 98 70) on line!

GIRONA
c/Rutlla, 43 -17007 -GIRONA (Tlf. 972 41 09 34)

GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor) 18004 -GRANADA (Tlf. 958 80 41 28)

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 Bajo -24002 -LEÓN (Tlf. 987 25 14 55)

LOGROÑO
c/Albia de Castro,10 Bajo 3 -26003 LOGROÑO (Tlf. 941 27 06 34)

MADRID
c/La del Manojo de Rosas, 95 CIUDAD DE LOS ÁNGELES 28021 -MADRID (Tlf. 91 723 74 28)

MÁLAGA
c/Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600 MÁLAGA (Tlf. 95 282 25 01)

SALAMANCA
¡NUEVA APERTURA!! c/Peña de Francia,1 Bajo 3 37007 -SALAMANCA (Tlf. 923 12 39 66)

SORIA
¡NUEVA APERTURA!! c/San Benito, 6 BAJO 42001 - SORIA

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202 TARRAGONA (Tlf. 977 33 83 42)

VALENCIA
G.Via Marqués de Turia, 64 -46005 -VALENCIA (Tlf. 96 333 43 90)

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 -BILBAO (Tlf. 94 447 87 75)

Avda. Antonio Miranda, 3 -BARACALDO -48902 VIZCAYA (Tlf. 94 418 01 08)

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 391

PS2 PlayStation 2

PlayStation 2 — 74.900 — Incluye de regalo el PS2 I/O Port Protector

DUAL SHOCK 2 PS2	4.990
MEMORY CARD 8Mb PS2	6.490
MULTITAP PS2	7.490
AV CABLE	2.790
ADAPTADOR RFU	3.990
DVD REMOTE CONTROL Thrutmaster	3.990
DVD REMOTE CONTROL Pelican	3.990
DVD REMOTE CONTROL Interact	3.990
STAND VERTICAL	2.490
STAND HORIZONTAL	2.490
PISTOLA P99K (PLATA / NEGRO)	8.990

ARMORED CORE 2	CONS
DOA2 HARDCORE	9.490
DINOSAUR	CONS
DINASTY WARRIORS 2	9.490
F1 CHAMP. SEASON 2000	9.990
FIFA 2001 +CAMISETA	9.990
GRADIUS III & IV	9.490
I. TRACK & FIELD	9.490
ISS 2001	9.490
KESSEN	9.990
MADDEN NHL 2001	9.990
ORPHEN	11.990
RAYMAN REVOLUTION	10.490
RC REVENGE PRO	9.490
READY 2 RUMBLE 2	9.490
RIDGE RACER V	9.490
SILENT SCOPE	9.490
SSX	9.990
SUPER BUST A MOVE	9.490
TEKKEN TAG TOURNAMENT	9.490
THEME PARK WORLD	9.990
TIME SPLITTERS	10.490
WILD WILD RACING	9.490
X SQUAD	9.990

PS one

PS one +DUAL SHOCK	19.900
PS one +DUAL SHOCK +VISION PAD +MEMORY CARD 1Mb	22.490
PS one +DUAL SHOCK +ACTION PAD +MEMORY CARD 1Mb	23.490
MOTORBIKE	9.490
VOLANTE McLAREN	11.990
PISTOLA FALCON	8.490
PISTOLA P7K	4.990
PISTOLA P99K (PLATA / NEGRO)	8.990
DUAL SHOCK	4.500
ACTION PAD	2.790
RATON SAMURAI	1.990
M.CARD SONY	2.100
M.CARD PELIKAN con funda	1.390
SCREENBEAT SOUNDSTATION	9.990

AÑADE ESTA MOCHILA A CUALQUIERA DE LOS TRES PACK DE CONSOLAS PSone POR TAN SOLO 1.500 pts.

007 RACING	7.490
ALADDIN +BOLSA	6.490
ALIEN RESURRECTION +CAMISETA	7.490
BATMAN OF THE FUTURE	4.490
BLADE	7.490
BUGS & TAZ	5.490
CHICKEN RUN	6.490
CRASH BASH	6.490
DAVE MIRRA BMX	7.490
DIGIMON WORLD	8.490
DINO CRISIS 2	6.490
DINOSAUR	6.490
CUAC ATTACK	6.490
DRIVER 2	6.990
DUCATI WORLD	7.490
EL DORADO	6.490
EL LIBRO DE LA SELVA +DANCE FLOOR	11.490
ESTO ES FUTBOL 2 +COOLBOARDERS 4	6.490
F1 CHAMP. SEASON 2000	7.490
FIFA 2001 +CAMISETA	7.490
ISS 2001	6.990
KNOCKOUT KINGS 2001	7.490
LA SIRENITA 2	6.490
MEDAL OF HONOR 2 +CAMISETA	7.490
THE MUMMY	6.990
POINT BLANK 2 +PISTOLA	7.990
SPIDERMAN	7.490
SPYRO EL AÑO DEL DRAGON +CRASH TEAM RACING +CD CASE	6.490
THE GRINCH	6.990
TOMB RAIDER CHRONICLES	7.490
TONY HAWK PROSKATER 2	6.990
VANISHING POINT	7.490
ALIEN TRILOGY	2.790
DINO CRISIS	3.990
SOUL REAVER	4.490
MEDAL OF HONOR	3.990
METAL GEAR SOLID	4.990
RESIDENT EVIL 2	3.490
RE-VOLT	2.790
SILENT HILL	3.990
SPYRO 2	3.490
TONY HAWK SKATEBOARD	4.490